Player one
Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

CREER DES JEUX VIDEO
UN JOB POUR VOUS ?

VIRTUA RACING
LA TOTALE

SATURN ET SUPER GB
LES PHOTOS OFFICIELLES

EXCLUSIF
DRAGON BALL Z
EN FRANÇAIS

SPEEDY GONZALES MD
PLUS BEAU QU'ALADDIN ?

RANMA 1/2
LA SUITE

42 MAI 94
30F
M 4413 - 42 - 30,00 F

Ils m'en ont fait cadeau et maintenant ils squizzent la télé pour schtroumpfer tous les soirs... Bonjour l'ambiance!

LES SCHTROUMPFS

...c'est trop dur pour les parents !!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game Boy et bientôt sur Super Nintendo et NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.

Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

3615 INFOGRAMES*

OU APPELLE AU

36.68.30.20*

*2,19 la minute

© Peyo

Licensed through I.M.P.S.

PLAYER ONE est une publication
[illegible]
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
Tél. 41 10 20 30

Directeur de la publication [illegible]

RÉDACTION
Rédacteur en chef [illegible]
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LÊ
Rédacteurs : Jean-Pierre ABIDAL, Sylvain ALLAIN, [illegible] BURET, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, [illegible] GARRAUD, Patrick GIORDANO, Marc LACOMBE, Guillaume LASSALLE, Eric PAVON, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, François TARRAIN, [illegible] DE STEENE, Jean-François VIÉ
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET

Directeur Artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY
Responsable TV : Nezhia BOUBEKRI
Assistante de publicité : Delphine BRONN

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD
Maquettiste : Stéphane NOEL
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE
Montage et photogravure : PI-M -Graphicolor
Impression : SNIL

Service abonnement
B [illegible] BP 4 60700 SACY-LE-GRAND
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE : Michel IATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Dominique BELLEVRAT Tél. vert : 05 19 84 57
au terminal EBG.

Responsable des éditions étrangères : Carla VAN EMDE BOAS

MÉDIA SYSTEME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de f
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Isabelle MANTRAND
Secrétariat : Christine NABAIS

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1994

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos tous ordres réservés : Arnaud Lescadier, David Téné.

Ce numéro comporte un supplément bande dessinée de 32 pages, gratuit et déposé sur la couverture.

A QUI ECRIRE !

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 36 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 160 à 167) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

La couv'

édito

Vraoum... Virtua Racing écrase tout sur son passage. Le hit de Sega arrive bien tôt sur Megadrive et s'impose d'entrée comme la meilleure simulation de course du monde, rien de moins. A côté, les autres nouveautés font pâles figures. On en profite, dans la foulée, pour finir notre dossier sur les métiers du jeu vidéo. Le mois dernier, nous vous donnions les meilleurs plans pour devenir testeur dans la presse, cette fois nous abordons les métiers de designer, scénariste et graphiste, bref tous ceux qui créent vos jeux préférés. Enfin, pour être complets, nous avons également consacré un article aux revendeurs, hotliners et autres boulots qui tournent autour du même genre. Dans ce numéro, vous retrouverez Ranma 1/2, le manga, pour un nouvel épisode de ses aventures. Player a été le premier magazine à vous parler de la BD japonaise, et même si certains tentent de nous imiter, ils ont encore du chemin à faire. Pour s'en convaincre, il suffit de lire les reportages, la rubrique d'Ino (de plus en plus bridé), qui revient en force avec toute une nouvelle série de news incroyables. Autre nouveauté, les Trucs en Vrac changent de look pour vous proposer toujours plus d'astuces, de codes et de cheats qui vous permettront de finir vos jeux. Dans le même style, ne ratez pas la suite de la solution complète de Landstalker, si vous aimez les jeux de rôle/aventure, vous allez être servis. Respirez un bon coup, c'est parti. Bonne lecture.

Sam Player

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

sommaire

6 Courrier
8 Stop Info
22 Over the World
38 Concours
39 Dossier
51 Dossier
65 Index
66 Crédits Player
70 Trucs en Vrac
77 Tests
106 Vite Vu
112 Plans et Astuces
120 Abonnements
122 Reportage

Courrier

Sam Player répond à toutes vos questions

Stop Info

Toute l'actualité de l'univers des jeux vidéo

Over the World

Les meilleurs jeux venus de l'étranger

Gagnez un Multi-Mega, des jeux et des K7 vidéo

Virtua Racing

La totale sur le jeu Sega le plus chaud du printemps

LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Seconde partie : chez les éditeurs. Du programmeur au hotliner

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés

landstalker

Deuxième partie du périple de Wolfen dans le monde de Landstalker

Vite Vu

Adaptations, petites cartouches, ratages, toute l'actualité du mois passée en revue

Reportage

Des mangas à gogo... et la sélection ciné, bédé, télé et cédé d'Inoshiro

le Courrier de Sam Player

C'est tous les ans pareil. Pour fêter le premier avril, on vous prépare une ou deux infos complètement bidon, en se disant que c'est tellement gros que personne n'y croira... Pourtant, si j'en juge par votre courrier, vous avez été très nombreux à vous faire avoir par l'Enterprise et le faux code pour SF II' sur Megadrive. Bravo quand même à ceux qui ont su repérer nos deux poissons d'avril. Quant aux autres, désolé de vous avoir bernes, on ne recommencera plus... jusqu'en avril 95.

Deal Sammy,

Appelle-moi comme bon te semble, et réponds à toutes mes questions sans exception, sinon je bombarde la rédaction de *Player One* avec une centaine de boules puantes (comme les chaussettes de ma prof de gym), bon alors, je me lance...

1°) Quand nous préparerez-vous un numéro « Spécial conception d'un jeu vidéo ». On pense savoir beaucoup de choses sur ce sujet, mais il n'en est rien ! tu vois ce que je veux dire ?

2°) Une question de ma vidéothèque : quand sortiront les vidéos d'Aladdin (de Walt Disney), du CES de Las Vegas, et de Street Fighter (le film avec Jackie Chan) ?

3°) As-tu déjà essayé Jungle Book et Super Street Fighter sur Super Nintendo ?

4°) Peux-tu me filer un rencart avec Ness, miss VTM ou Mahalia et dire à Elwood que s'il s'avise de toucher Patricia Kass, je lui fais une grosse bête, O.K. ?

Serial Killer

Salut gentil Killer,

1°) Je ne suis pas bien sûr de voir ce que tu veux dire. Mais j'espère que la seconde partie de notre dossier sur les métiers du jeu vidéo, publiée dans ce numéro, te donnera une bonne idée de la façon dont sont conçus les jeux.

2°) L'Aladdin de Walt Disney en K7 devrait sortir pour les fêtes de fin d'année, mais ce n'est pas encore officiel. Il n'existe pas de K7 sur le salon de Las Vegas et enfin le film avec Jackie Chan n'est toujours pas disponible.

3°) J'ai joué sur une version non définitive de Jungle Book sur SN, ça ressemble beaucoup à Aladdin sur Megadrive. Mais je préfère attendre que le jeu soit fini pour me prononcer. Quant à Super Street Fighter, je n'en ai vu que des photos.

4°) Désolé, mais si tu veux un rencart, il va falloir te débrouiller tout seul. Concernant Elwood, je peux te rassurer tout de suite, Patricia Kass n'est vraiment pas le genre de fille qui lui plaît, à moi non plus d'ailleurs, donc on te la laisse avec plaisir.

Sam

Salut Sam,

Ton mag est super, que dis-je ? Génial ! Je trouve que l'idée d'offrir un manga avec *Player* est une superbe idée. J'ai adoré le dossier « Comment devenir testeur de jeux vidéo ». Pour mon premier *Player One*, j'ai vraiment été gâté. Bon, maintenant, place aux questions :

1°) À quoi peut bien servir exactement le CDX ?

2°) Pourquoi ne pas créer *Sega Player*, ce serait vraiment cool ?

3°) Dans le *Player* n° 41, Astuceman dit que pour avoir DJ Max (le perso caché) dans Street Fighter II' (MD), il faut jouer en mode normal, mais il ne précise pas à quel level.

Autre problème : il dit que, après avoir battu Bison, il faut mettre comme nom Bertrémie, or on ne peut entrer que trois à trois. Comment faire ? Aide-moi, je t'en supplie.

Gaby

Salut Gaby,

1°) Le CDX, qui va s'appeler en France le Multi-Mega est une Megadrive plus un Mega CD miniaturisé. Mais si tu veux en savoir plus, va donc jeter un coup d'œil dans les Stop Info où un article lui est consacré.

2°) Alors là, tu me vexes, parce que *Sega Player* existe déjà ! Le prochain doit d'ailleurs sortir dans un mois.

3°) Désolé, c'était un de nos deux poissons d'avril, cette astuce n'existe pas, mais Astuceman a tellement bien truqué la photo que vous avez été très nombreux à y croire.

Sam

Cher Sam,

Je suis très intéressé par les jeux vidéo, mais je n'achetais jamais de revues. Depuis la sortie de votre magazine, je ne peux pas m'empêcher de l'acheter. En effet, il est vraiment génial et très clair, j'ai particulièrement été content du *Player One* de mars, car je voulais acheter NBA Jam et votre dossier sur ce jeu m'a décidé. Ce qui m'intéresse, c'est de pouvoir jouer à quatre avec les deux quadrupleurs de Sega et d'Electronic Arts. Possédant ce deuxième quadrupleur, j'ai acheté NBA JAM. Je suis content de ce jeu, mais il m'est impossible de jouer à quatre... Enfin, vous serait-il possible de m'expliquer pourquoi ça ne marche pas et comment faire.

En vous remerciant par avance de bien vouloir publier ma lettre. Et longue vie à *Player One*.

Damien

Salut Damien,
Ben ouais, on s'est trompé en vous disant qu'on pouvait jouer à 4 à NBA Jam avec le quadrupleur d'Electronic Arts. Pour jouer à quatre il faut avoir celui de Sega. Elwood qui a écrit l'article se joint à moi pour te présenter toutes nos excuses. Salut Damien.

Sam

Salut Sam,

Je m'appelle Nick et je trouve que votre magazine est génial. Je n'ai qu'une seule question à poser : Peut-on brancher une Megadrive 1 sur un Mega CD II ? Merci et salut à toute l'équipe.

Nick

Salut Nick,
Oui c'est possible, mais ce n'est pas pratique parce qu'il faut visser une plaque de fer (fournie avec le Mega CD II) sous la Megadrive pour la fixer. Mais à part ça, il n'y a aucun problème. Ciao mec.

Sam

Salut à toi, ô grand Sam,

Je ne vais pas te faire un discours sur ton magazine qui est bien. Quoi bien ? Il est hypermegagasuperenorme ! Bon passons aux questions.
1°) Tu dis que NBA Jam II est en cours de programmations et qu'il est prévu pour la fin 94, mais sortira-t-il avant sur arcade ?
2°) Dans le *Player One* n° 40 vous dites qu'il existe un code pour jouer avec les pin-up (pom-pom girls, pour ceux qui n'avaient pas compris), or vous ne l'avez pas donné dans le Player n° 41. Je t'en supplie à genoux, donne-le moi ce code.
3°) Pourra-t-on, dans Mortal Kombat II sur SNES, jouer avec le sang grâce à un cheat mode ?
4°) Lethal Enforcer est-il prévu sur Super Nintendo ?
5°) Peut-on sur NBA Jam sur Snes éclater plusieurs fois par match le panier ?
6°) Y-a-t-il un poisson d'avril dans le Player n° 41 ?
Ciao Sam, j'espère voir ma lettre dans ton prochain mag.

Noon le digitalisé

Salut Noon,
1°) Normalement oui, puisque Midway, qui possède les droits pour NBA Jam, est avant tout une société qui développe les jeux sur borne d'arcade.
2°) Non, en fait ce code n'existe pas, la seule façon de voir les pom-pom girls, c'est de laisser défiler la démo et, si tu as un peu de chance, elles feront une petite apparition.
3°) À mon avis c'est non, car Nintendo ne veut pas faire de jeux trop violents.
4°)Il vient de sortir aux États Unis.
5°) Ça, je n'en sais rien, je n'y suis jamais arrivé et je ne sais pas si c'est possible.
6°) Il y en avait deux, vous êtes au courant, maintenant. Salut Noon.

Sam

Salut Sam,

J'avais quelques questions à te poser.
1°) Est-ce que l'Enterprise est une console CD ou cartouche et combien coûtera-t-elle ?
2°) Est-ce que les CD de la Nintendo pourront s'adapter sur l'Enterprise, et les CD seront-ils vierges ?
3°) A quand pourra-t-on avoir Park 2 ?
4°) Quand sortira Dragon Ball Z 2 sur Super Nintendo en France ?
5°) Quel est le meilleur jeu de combat sur Neo Geo ?
Ce fait quatre lettres que j'envoie et aucune n'est passée ! J'espère que cette fois-ci me publieras !

Nico Warrior

Hello Nico,
1°) et 2°) Tiens voilà notre deuxième poisson d'avril qui pointe le bout de son nez. L'Enterprise n'existe pas, c'est un poisson d'avril que nous avons monté avec deux autres magazines, histoire de rendre la blague plus crédible. Et ça a réussit au delà de toutes nos espérances, puisque même Capcom Europe nous a appelé pour démentir son association avec SNK. Bref, on peut vraiment dire que notre gag a bien marché !
3°) Si tu parles du film, il est prévu pour la fin 96. Quant aux jeux, ils devraient sortir en octobre ou novembre 94.
4°) La version française de DBZ 2 arrive le mois prochain, pour DBZ 3 qui sortira au Japon en juillet, en France à la fin de l'année ou début de l'an prochain. À noter que ce jeu ressemble étrangement à Street Fighter et que le premier DBZ était un jeu de rôle qui n'est jamais sorti en version française.
5°) Le meilleur jeu de baston sur Neo Geo est, à mon avis, Fatal Fury Special. Ben voilà Nico, j'ai fini par te publier, il suffisait de poser les bonnes questions ! Ciao Nico.

Sam

Salut Sam,

Je passe les compliments (car tu sais très bien que ton mag est génial et pas 1 un compliment). Voici les motifs de ma missive :
1°) Super la nouvelle maquette, mais la note de difficulté serait plus précise en chiffres.
2°) Je suis un 2-Dommanique, depuis toujours, je n'aime pas les jeux infaisables ou trop pris de tête, qui me casse-le-cul. Entre Young Merlin, Equinox, Volfied, avec de la chance Might and Magic II ? Les textes de ces jeux sont-ils en français ?
3°) Et pour conclure, je lance une série de idées à soumettre aux lecteurs de Player : pourquoi, pour prouver à Nintendo France que nous aimons les jeux de rôle/aventure, ne pas faire une pétition ou chaque lecteur renverrait simplement 1 des signatures serait envoyées à Player qui, si vous le voulez bien, se chargerait à Nintendo France/Voilà. La chanson est finie, longue vie à Player et salut à tous.

Link l'ancien

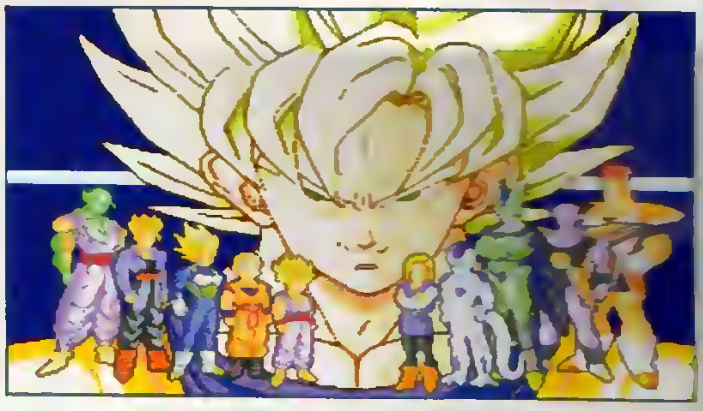
Salut Link,
1°) Je ne suis pas d'accord. Je trouve qu'il est préférable pour la difficulté de donner une appréciation. Car si on note, par exemple 95%, est-ce-que ça veut dire que le jeu est très dur ou que la difficulté est très bien dosée ? Alors qu'avec une appréciation, il n'y a aucun doute.
2°) Equinox est vraiment prise de tête et, en plus, les textes ne sont pas en français. Je te conseille Young Merlin car Might and Magic II ne devrait finalement pas sortir en français. Dommage.
3°) O.K. pour ton idée, on se fera une joie de transmettre vos pétitions à Nintendo France. Ciao Link.

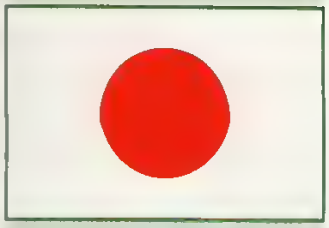
Sam

P.-S. : Vous êtes nombreux à nous réclamer des adresses pour trouver des mangas et autres japonaiseries. En plus de celles que vous donne Ino dans ses rubriques, je vous passe celle d'un magazin en province : Goemont, 10, rue Dejoux 03200 Vichy. Tél. : (16) 70 97 71 80.

Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 36 15 Player One (tapez Q BAL)

DBZ SUR MEG
LE FINAL FL





SUPER FAMICOM

Ça y est ! Aero, la chouve-souris aux lunettes de soleil de star, quitte son cirque adoré pour aller batifoler de par le vaste monde. Aux dires de Sunsoft, Aero the Acro-bat 2 reprendrait le même principe que celui dévelappé dans le premier épisode mais incorporerait une multitude de nouveaux éléments destinés à rendre le jeu encore meilleur. Aucune date de sortie n'est encore annoncée.

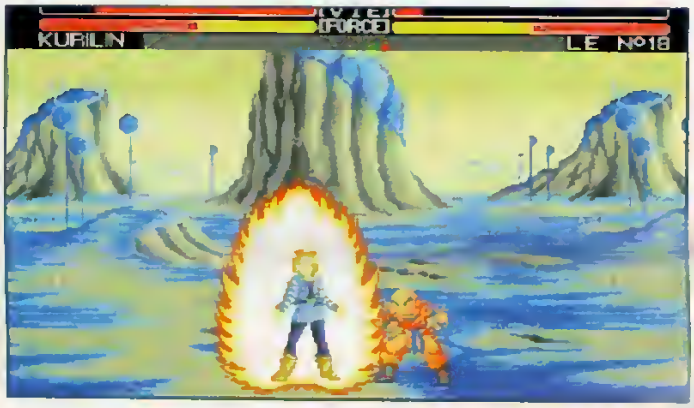
Aero the Acro-bat 2 (Super Famicom).

Les heureux possesseurs de Megadrive n'auront plus le sentiment d'être des laissés-pour-compte. L'arrivée de DBZ sur la 16 bits de Sega devrait faire des heureux.

Première constatation, la version Megadrive conserve toutes les innovations de la SNES (écran splitté, combats dans les airs et sur terre...) sauf une, qui était pourtant très importante. En effet, sur SNES vous aviez la possibilité de participer au tournoi des arts martiaux et de jouer à huit (pas en même temps, bien sûr, mais c'était quand même sympa). À part ce manque que nous qualifierons sobrement de regrettable, les modes « story » et

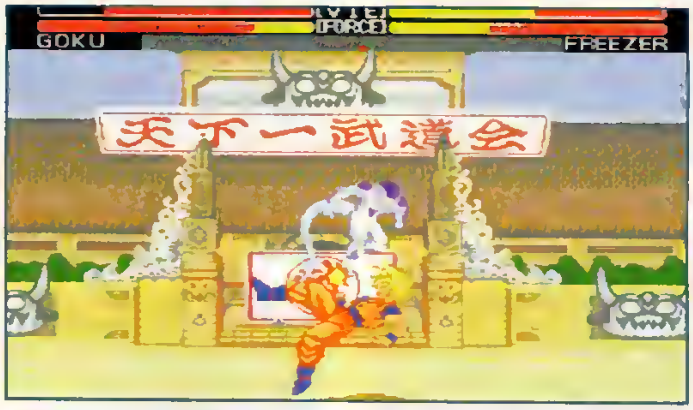
« VS » sont bien entendu présents (heureusement). Mais rassurez-vous, pour vous consoler de l'absence du mode « tournoi », vous aurez la possibilité de contempler de sublimes images de fin en terminant le mode « story » avec un des onze persos (un de plus que sur SNES). À ce sujet, le jeu reprend les principaux protagonistes de la série en mélangeant les épisodes sur Namek avec les forces spéciales et Freezer, aux épisodes comprenant le combat contre Cell et les cyborgs (les connaisseurs sauront de quoi je veux parler). L'idée semble bonne mais

quand on voit Gohan, qui en est à sa deuxième transformation en super saijin, [illegible]mbattre Freezer, il faut [illegible] naître que ça fait bizarre. Au niveau de la série [illegible]est tout simplement [illegible] spé- [illegible] que le pa[illegible]e soit pa[illegible]nipula- [illegible] inutile- [illegible] Enfin, c'est



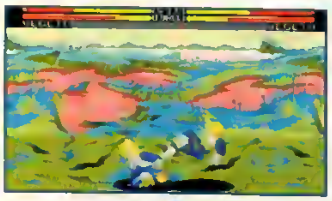
ADRIVE : SH N'EST PAS LOIN

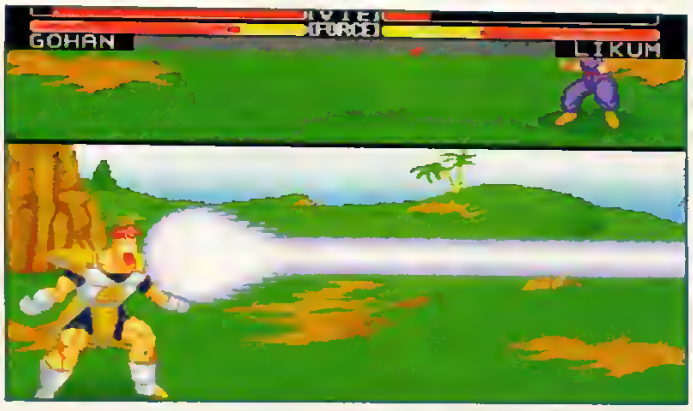
là un moindre mal et un minimum de pratique permet de passer outre ce léger manque. Côté réalisation, il faut bien avouer que c'est un ton en deça de ce que l'on a pu voir sur SNES, que ce soit au niveau graphique ou sonore (quoique certaines images fixes soient réellement très belles). Signalons tout de même, pour être tout à fait



justes, que c'est le premier jeu que Bandaï programme sur Megadrive. Ceci expliquant en partie cela, montrons-nous pleins d'une magnanimité de bon aloi et ne soyons pas trop intransigeants alors que ce n'est là qu'un premier essai. Et puis s'il faut vraiment être dur, c'est dans le test que notre hargne s'exprimera.

Alors voilà, à première vue, ce jeu semble posséder d'importantes qualités. Les personnages, par exemple, sont très bien dessinés et semblent sortir tout droit de la série animée. Même chose pour les gros pouvoirs tels que le kameamea de Son Goku ou le fameux final flash de Vegeta. Il existe même — c'est inédit — une esquive qui voit votre personnage se téléporter à un autre endroit pour éviter un super pouvoir adverse. Autre originalité, la parade sur projection. Les deux adversaires s'empoignent et, durant quelques secondes, on se sait pas qui aura l'avantage. De bonnes idées, une réalisation mitigée, il ne reste plus qu'à creuser l'aspect jouabilité et voir un peu quel plaisir de jeu on retire de ce DBZ Megadrive. Un dossier très complet vous attend dans le prochain *Player*. Nous y traiterons également du DBZ 2 SNES qui sort à peu près à la même date en VF. Fans de Son Gohan, surveillez attentivement les étals de vos kiosques le mois prochain...





Wildtrax (Super Famicom).

*Par contre, Nintenda Japon vient enfin d'annancer la disponibilité de **Wildtrax**, plus connu chez les Occidentoux sous le nom de **Stuntracer Fx** ou de **FX Trax**. Oui, il s'agit bien de la course auto utilisant le Super FX. Les versions que nous avons pu voir ne nous ont pas semblé franchement transcendantes mais comme mister Miyamata est possé par là...*
Vivement fin mai qu'on puisse juger sur pièces.

MEGADRIVE

Sailor Moon (Megadrive).

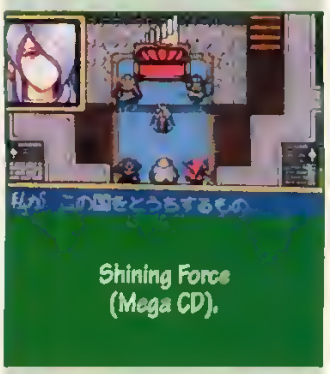
*Bon d'occord, **Sailor Moon**, ça n'est ni Ranma ni DBZ. N'empêche que si vous êtes oussi boulimique de mongas que de jeux vidéo (c'est souvent lié), vous opprécierez certainement la*

venue prochaine d'un jeu de baston Sailor Moon. Ça n'a ni l'air révolutionnaire, ni d'une qualité graphique hors du commun, mais l'esprit du DA semble avoir été plutôt bien conservé.
On en saura plus lors de la sortie prévue en juillet.
Allez, j'me laisse aller à vous parler encore de **Ragna Centry** Juste pour répéter que ce RPG, dont la sortie japonaise aura lieu en juin, a tout pour s'imposer comme un des meilleurs de sa catégorie. Coup de chance : il devrait sortir officiellement en France avant la fin de l'année.

Ragna Centry (Megadrive).

MEGA CD

Assez costaud côté jeux de rôle (mais quelle machine ne l'est pas au Japon puisque c'est l'une des


Shining Force (Mega CD).

LE CHAUVE SOURIT SUR MEGADRIVE

Demandez à Stef le Flou de vous parler d'Aero The Acro-Bat et le voilà parti pour des heures de monologue passionné (« Surtout, n'oublie pas d'éteindre la lumière en partant, Stef ! »).
Tout ça pour dire que cette histoire de chauve-souris perdue dans un cirque est décidément très classe... très dure mais très classe. Les

possesseurs de Megadrive vont pouvoir le vérifier grâce à une version qui s'annonce très proche de celle de la Super Nintendo, malgré une légère baisse au niveau de la qualité graphique et sonore. La disponibilité française est annoncée pour une date encore imprécise mais qui devrait se situer au cours de la seconde moitié de 1994.

ON LES ATTEND !

Comme les vraies stars, les jeux vidéo savent se faire attendre. De fait, les dates annoncées sur les plannings des éditeurs — et qui nous servent de base pour les tests — ne sont pas toujours respectées. Faisons donc un petit point sur les retardataires du mois.

Viennent (enfin !) de sortir au mois de mars :
- Batman the Animated Serie. Testé dans *Player One* n° 39. Note : 84 %.
- Chuck Rock MCD. Testé dans *Player One* n° 37. Note : 80 %.
- Super Empire Strikes Back. Testé dans *Player One* n° 40. Note : 94 %.

Ont déjà été testés mais ne devraient sortir qu'en mai :
- Dune MCD. Testé dans *Player One* n° 41. Note : 96 %.
- Terminator. Testé dans *Player One* n° 41. Note : 80 %.
- Lost Vikings. Testé dans *Player One* n° 40. Note : 92 %.
- Bubba'n Stix. Testé dans *Player One* n° 41. Note : 86 %.
- Mystery Mansion. Testé dans *Player One* n° 41. Note : 77 %.
- Dr Robotnik. Testé dans *Player One* n° 41. Note : 88 %.
- TMHT 5. Testé dans *Player One* n° 39. Note : 95 %.

Dernière minute :
Bugs Bunny (SNES) et Top Gear 2 (SNES), testés dans ce numéro, sont reportés à juin.

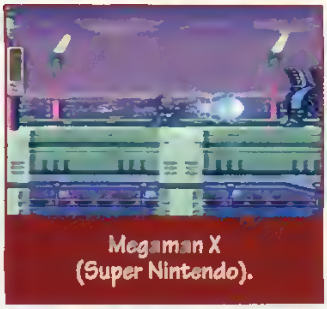
PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS SUPER MARIO

et gagnez un magnétoscope, 100 K7 vidéo, des jeux pour vos consoles, et plein d'autres lots... Alors composez vite le 36 68 77 33 et jouez avec nous en direct ou tapez sur votre Minitel 3615 PLAYER ONE, rubrique Jeux.

3615 : 1,27 F la minute / 36 68 : 2,19 F la minute

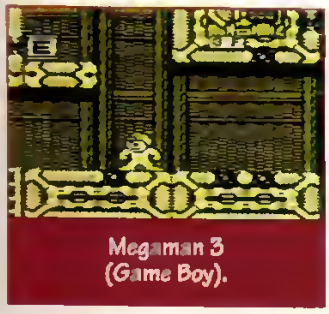
ÇA BOURGEONNE CHEZ NINTENDO

Trois Megaman, un Mystic Quest, un Metroid et un Wario... Nintendo France se la joue « péchu » ce printemps.


Megaman X (Super Nintendo).

Mystic Quest (Super Nintendo).

A tout seigneur tout honneur, commençons par **Wario Land** (Game Boy) qui bénéficiera d'un lancement monstrueux en juin. Pour en savoir plus d'ici là, foncez donc en Over The World.
Plus discret mais non moins passionnant, **Mystic Quest** (SN) prévu pour le courant du mois est l'adaptation de Final Fantasy/Mystic Quest, une version simplifiée de la fabuleuse saga des Final Fantasy. Tous les textes y sont traduits en français.


Megaman 3 (Game Boy).

Megaman quant à lui s'offre carrément trois versions. **Megaman 5** (NES) et **Megaman 3** (Game Boy) sont prévus tous les deux au mois de mai. Mais à Player, c'est surtout l'excellent **Megaman X** (SN) que nous attendons avec une grande impatience. Joie : sa sortie est prévue pour juin.
Si vous pensiez profiter de l'été pour vous remettre de tant d'émotion, laissez tomber : en juillet, **Super Metroid** viendra chatouiller nos Super Nintendo françaises.

COMPOSEZ LE 36 68 77 33
et participez à tous les concours du magazine.

Jouez aussi aux grands quiz Sega et Nintendo, et gagnez plein de lots...

36 68 2,19 F la minute

CANAL 21 — Comment RENCONTRER des filles ! 36 70 21 07

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ? 36 70 21 07

Vous voulez gagner une console 3DO ? 36 68 21 88

Affrontez ALIEN 36 68 80 33 — Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee-Shirts !

Comment avoir du succès auprès des filles ! 36 70 21 07

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL ! 36 68 88 08 — Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

EXCLUSIF BOXPHONE — NOUVEAU — Créez votre répondeur personnel ! Laissez et Recevez des messages confidentiels au 36 68 21 41

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK 36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 01

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ? 36 68 21 88

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ? 36 70 21 01

J'AI HONTE car je ne sais pas danser ! 36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart ! 36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ? 36 68 21 88

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE ! 36 70 21 07

COMMENT EMBRASSER LES FILLES ! 36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 181
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute

catégories de jeux qui se vend le mieux là-bas), le Mega CD devrait encore se doter de deux excellents crus en la présence de **Shining Force CD** et de **Lunar Eternal Blue**, la suite de Lunar the Silver Star, un des RPG les plus connus du Mega CD.
JVC et LucasFilm achèvent pour leur part la conversion d'un jeu

Rebel Assault (Mega CD).

d'action qui a beaucoup fait parler de lui cette année : **Rebel Assault**. Vidéo, extraits du film, images de synthèse, ce shoot them up de la mort basé sur Star Wars tournait à l'origine en 256 couleurs sur des machines très rapides (des PC 32 bits). Que donnera-t-il sur Mega CD ? Réponse fin mai lors de la sortie japonaise du jeu.

Rebel Assault (Mega CD).

OÙ EN EST LA JAGUAR ?

Au même titre que sa consœur la 3DO, la Jaguar brille par sa discrétion dans nos colonnes. Contrairement à certains, nous n'avons pas voulu faire des grands titres avec des machines distribuées au compte-gouttes et sur lesquelles aucun jeu ne nous a vraiment convaincus. Ce qui ne nous empêche pas de suivre les évolutions du félin. Petit point de printemps.

Lors du dernier ECTS à Londres, nous sommes allé fouiner sur le stand Atari. Plusieurs Jaguar y étaient exposées, avec des versions en cours de finition d'Alien vs Predator (classe totale !), Tempest 2000 (très fun), Flashback (sans surprise), Wolfenstein 3D (rapide et sympa), Kasumi Ninja (bon clone de M.K. à première vue). Dans une arrière-salle, un prototype de lecteur de CD-Rom (sortie prévue avant Noël) passe des séquences vidéo d'une qualité incroyable. Jean Richen, d'Atari Europe, nous reçoit.

Kasumi Ninja (Jaguar).

Player One : *La disponibilité de la Jaguar en Europe ne cesse d'être repoussée. On a d'abord parlé de janvier puis du printemps.*

Jean Richen : La Jaguar est disponible mais en quantité extrêmement limitée. Nos moyens ne nous ont pas permis d'assurer un lancement mondial. Nous avons préféré nous concentrer sur les USA qui sont moins touchés par la crise que l'Europe. Notre production croissant régulièrement, nous allons peu à peu augmenter nos livraisons sur l'Europe. En France, on trouvera des Jaguar en nombre raisonnable pour la fin de l'année. À cette date, nous tablons sur un parc compris entre 500 000 et un million de consoles aux States et à peu près 100 000 en Europe.

PO : *À ce jour, la Jaguar manque de jeux...*

J.R. : Mais nous n'en sommes qu'au début ! Près de cent éditeurs travaillent sur des jeux pour Jaguar. Parmi les titres en développement, figurent des jeux aussi connus que Kick Off 3, Bubsy, Flashback, Return to Zork, Brett Hull Hockey, Tiny Toon Adventures, Doom, Jimmy Connors Tennis ouSoccer Kid., qui ont été des succès sur console ou micro-ordinateur.

PO : *Et la qualité ? Un bon nombre des jeux sont très proches de ce qu'on a pu voir sur 16 bits.*

J.R. : Il y a à l'heure actuelle deux types de jeux bien distincts : des adaptations de hits conçus pour d'autres machines, qui n'utilisent que partiellement les capacités de notre console, et des jeux originaux. Ce sont eux qui montrent de quoi est capable la Jaguar ! Notre console dispose de telles capacités qu'un délai est nécessaire avant que les programmeurs puissent l'exploiter à fond. Certains se contentent par exemple d'utiliser le processeur central 68000 (16 bits) et n'exploitent que très partiellement, voire pas du tout, le processeur graphique 64 bits qui fait toute la puissance de la machine. Regardez donc Alien vs Predator, Kasumi Ninja ou Cybermorph. Et ce n'est qu'un début !

Alien vs Predator (Jaguar).

JAGUAR : L'AVIS DE PLAYER

Franchement, la Jaguar à *Player*, on n'y a jamais trop cru. Le précédent de la Lynx, la santé financière précaire d'Atari, le manque d'enthousiasme des éditeurs étaient autant de raisons pour vous dissuader de dépenser vos thunes dans cette machine. Aujourd'hui, la situation semble bouger un peu : la console se vendrait bien aux States et des éditeurs aussi prestigieux que Virgin ou Ocean commencent s'y intéresser (même si c'est vraiment du bout des lèvres). Restent quand même des zones d'ombre. Primo, Atari est toujours en petite forme côté finances. Secundo, les jeux que nous avons vu sont encore essentiellement des conversions. Jouer à Flashback sur une machine pareille, c'est mieux que rien mais c'est frustrant. Alors ? Alors, on vous conseille encore de jouer la prudence et d'attendre, histoire de voir comment les choses évoluent. Après tout, vous ne serez pas les seuls : Atari lui-même avoue que la France n'est pas sa priorité immédiate.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Jusqu'où ira Capcom dans le « recyclage » de Street Fighter ? Après Super SF II, voici Super SF II Turbo. Comme d'hab, les changements qu'apporte cette version sont assez minimes :

- Vitesse accrue, graphismes plus fouillés.
- Mini-barre « Super », elle augmente à chaque coup porté à l'adversaire. Si la barre est complète, elle permet de faire un super coup aux effets dévastateurs (appelé « super combo »).
- Nouvelles animations de certains coups de poing et de pied.
- Plus de trente nouveaux coups/combinaisons.
- Un nouveau boss de fin.

Pour plus d'infos, foncez dans votre salle préférée puisque le jeu est arrivé en france.

LE SUPER GAME BOY SE DÉVOILE

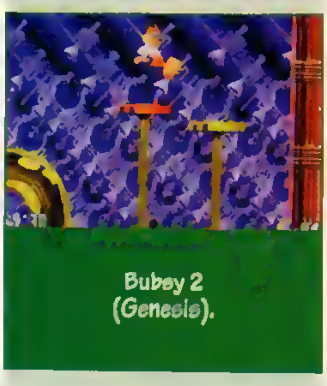
Depuis le mois dernier, vous passez toutes vos nuits éveillé, les yeux exorbités, à attendre l'adaptateur miracle qui permettra de lire les jeux Game Boy sur votre Super Nintendo ? Allez, rien que pour vous, *Player* publie une petite photo du prototype final et assène LA nouvelle : le lancement français de ce périphérique zarbi est prévu pour le mois de septembre.

COMMODORE FRANCE : MAYDAY ! MAYDAY !

Commodore vient de fermer ses bureaux en France, ce qui réduit encore les chances de succès de l'Amiga CD 32 dans notre beau pays. Dommage : grâce aux bonnes ventes anglaises de la machine, on commençait enfin à voir apparaître quelques jeux intéressants. Si l'envie vous prenait d'acheter un CD 32, attendez dans qu'elle vous passe jusqu'à ce que les choses s'arrangent... si elles s'arrangent. Nous, de notre côté, on restera sur nos bonnes vieilles 16 bits en attendant une 32 bits plus viable.

GENESIS

Taujours aussi speed et taujours aussi râleur, Bubsy le chat sauvage supersanique s'apprête à fancer tête baissée dans de nouveaux tableaux truffés de bonus, de gags et d'ennemis. Plus beou, plus vaste, plus varié, Bubsy 2 ne



Bubsy 2 (Genesis).

devrait pas révolutianner le genre mais saura satisfaire les amateurs du premier numéra. On espère simplement qu'Accalade n'aura pas conservé les petits problèmes de jauabilité du premier. Sartie prévue à l'autamne sur Megadrive bien sûr mais également sur Super Nintenda, Game Bay et Game Gear.

« TRES DRÔLE ! »

Vous avez été étanné par l'Entreprise, le cade de DJ Max sur SF II et les images de SF II Game Boy présentées sur MCM ? Narmal, puisque ce sant des poissans d'avril. Humaur !

RÉSULTATS DU CONCOURS NBA JAM PARU DANS *PLAYER ONE* N° 40

1er prix : 1 borne d'arcade NBA JAM complète + 1 jeu NBA JAM + 1 T-shirt + 1 casquette + 1 pin's
COBIAN Nicolas de Draveil

Du 2e au 4e prix : 1 console de jeux vidéo 16 bits au choix + 1 jeu NBA JAM + 1 T-shirt + 1 casquette + 1 pin's
ASSOUS Lionel de Paris, BOITEL Frédéric de Gonnesse, POMMET Jean-Pierre de Sevran.

Du 5e au 10e prix : 1 jeu NBA JAM + 1 T shirt + 1 casquette + 1 pin's.
AUBIN Gilles de La Clayette, BRECHER Jonathan de Chaville, LEMARIE Alexandre de Morsang sur Orge, MASSE Raphael de Paris, LAUBIGNAT Charles de Nantes, DA SILVA Renaud de Sees

Du 11e au 50e prix : 1 T-shirt + 1 casquette + 1 pin's NBA JAM
ANGEARO Christophe des Mesnuls, VERNIER Jérôme de Besançon, DURANO Julien d'Abondant, SALOMON Remi de Viarmes, MOREAU Jérémy de Compiegne, CLEMENT Christophe d'Argenteuil, Melle CLEMENT de Montmorency, MARCINIAK Mathieu de Domérat, TACHON Frédéric d'Hennebont, LECOMTE Yvonne de Soultre, LARRAT-BERLAND Michael de Voiron, PERON Anthony de Moelan-sur-Mer, AUBERY Matthieu de Bourron-Marlotte, ROBERT Christophe de Chambongaud, DEHAINE Vincent de Lens, CASTELAO Kevin de Villiers-sur-Marne, PROUFF Nicolas de Tours, MARIOLLE Germain de Rouen, SCHREIBER Christophe de Phalsbourg, DURANO Charles-Arthur de Boulogne, GILBERT Thomas de Fougeres, LEIGNEL Nicolas de Sainghin-en-Weppes, GROLL Guillaume des Herbiers, LEFRERE Pierre-Philippe de St-Aubin-des-Ormeaux, BEULQUE Dany de Wattrelos, WAGNER Damien de Caincourt, GRAU Samuel du Pont-de-l'Arche, PARIS Jérémie de Port-la-Nouvelle, MOLINIER Sebastien de Chaporeillan, RUBLIN Rodolphe du Fenouiller, GIOT Laurent de Rouen, MICHAUD Julian de Chex-en-Retz, BERREE Antoine de Montfort, TONELLO Cedric de la Varenne, FERNANDES Kevin de Plaisir, BATTAGLIA Giampaolo de Paris, LOUVEL François de Redon, JAMBEL Guillaume de Niort, LEMOINE Pierre-Emmanuel de Valenciennes, PALA Sébastien de Puget-sur-Argens.

RÉSULTATS DU CONCOURS SONIC PARU DANS « LES JEUX SEGA » PAR *PLAYER ONE*

1er prix : 1 Mega CD II + 1 Megadrive II + 2 jeux + 1 montre Sonic + 2 puzzles Sonic + 1 T-shirt Sonic
MONTEJO Cedric de Clermont-Ferrand

Du 2e au 10e prix : 1 Game Gear + 2 jeux + 1 montre Sonic + 2 puzzles Sonic + 1 T-shirt Sonic.
PALMA Jerémy de St Raphael, MAROT Ninon de Paris, KERELS Yannick de Salon-de-Provence, CLAIRE Philippe de Toulouse, AMONO Ghislain de Rambouillet, SANDRE Patrick de Rossy-en-Brie, DIAS José de Belgique, SUXON Gérard de Saint-Malo, OAVIO Nathalie de Suisse

Du 11e au 15e prix : 1 montre Sonic + 1 T-shirt Sonic.
HERVE Pierre de Grasse, ANTON Mickael de Pontarlier, BUGE Raphael de Houilles, CLEMENT Arnaud de Bergerac, LOYER Anthony de Douai.

VAN DAMME SUR SNES !

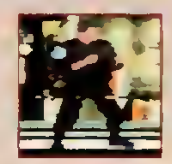
Van Damme continue sa trajectoire de star d'action. Après *Chasse à l'homme*, il vient de terminer *Time Cop* (littéralement « Le Flic du temps »), une grosse production de SF dirigée par Peter Hyams (*Outland, 2010*) et distribuée par Universal (*Jurassic Park*). Le film raconte les aventures d'un flic chargé de courser des bandits temporels partis semer la zone dans le passé (dans les années 1920 notamment). L'actrice principale est Rae Dawn Chong (*La Guerre du feu*).

Comme toute grosse machine hollywoodienne, *Time Cop* va être décliné en jeu vidéo et — ô surprise — le développement du jeu est assuré par une société française... Cryo ! Cocorico !

Le scénario a été écrit par Pascal Pinteau (voir notre dossier sur les métiers du jeu vidéo). Pascal a conçu le soft comme une suite du film, se démarquant ainsi des innombrables jeux dont l'histoire se contente d'être une reprise du film. Il s'agit d'un mélange de baston et de plate-forme qui a l'air très enthousiasmant. À suivre dans ces colonnes !

La sortie du film prévue au mois d'août, le jeu quant à lui est attendu pour la rentrée.

ÇA C'EST DE L'ANIMATION



L'animation du héros (digitalisé à partir de prises de vues réelles comme dans Mortal Kombat) nous a surpris par sa fluidité.

Paris : 105.9 FM

PLAYER ONE À LA RADIO

Avis à tous les allumés de jeux vidéo ! Tous les mercredis de 19 h à 20 h sur M40, Sam répond à vos questions en direct ! La fréquence de votre ville : 3615 M40.

SPEEDY GONZALES STAR !

Un des jeux les plus attendus par la rédac est sans conteste Speedy Gonzales sur Megadrive actuellement en cours de développement chez Cryo pour le compte de Sega. Lumière, gringo !

Les développeurs restent très discrets quant à la date de sortie. Mais ils sont persuadés que ce jeu sera un choc à la mesure d'Aladdin. Ici, on le croit volontiers car ce que nous en avons vu est tout bonnement sidérant ! Ouaip. L'animation est d'une fluidité telle que, en comparaison, les DA sembleraient presque poussifs ! Iggy et David en sont restés tétanisés ! À l'origine du projet (qui est une sorte d'hommage aux cartoons de la Warner puisqu'on y découvre des persos comme Sylvestre le chat), on trouve (encore !) le scénariste Pascal Pinteau. Inspiré, Pascal a fait appel à son ami Jacques Muller, un vrai animateur de DA, qui a effectué pour l'occasion quelque mille dessins, lesquels décomposent l'ensemble des mouvements clés (ou « phases ») que Speedy accomplira dans le jeu. Ces dessins préparatoires ont ensuite été scannés, c'est-à-dire transférés sur ordinateur. L'étape suivante a été assurée, au départ, par Franck Paris, un graphiste exceptionnel qui a parfaitement réalisé la symbiose entre DA et jeu (dixit Jacques Muller). À l'heure actuelle, Paris s'est attaqué à d'autres projets. Mais revenons à Jacques Muller. Il est en effet rare de voir un animateur de DA réputé internationalement s'attaquer au monde des jeux.

Inoshiro : *Jacques, qui es-tu ?*

Jacques Muller : Je suis né en 1956. Je suis tombé dans les DA à l'âge de quatre ans en découvrant l'univers de Disney. À partir de ce jour, je n'ai pas arrêté de dessiner ! J'ai commencé dans la bédé et j'ai été publié dans un journal régional à l'âge de dix-sept ans... Je suis passé ensuite au DA et j'ai travaillé sur un peu tout ce qui se faisait en France à l'époque, entre autres avec Albert Barillé (la série des *Il était une fois...*). Puis je suis parti en Australie où j'ai cofondé une société spécialisée dans les DA. Parmi mes divers travaux, j'ai eu un projet de jeu « à la Dragon's Lair » sur... Mad Max, qui n'a pas abouti. J'ai été ensuite embauché sur *Roger Rabbit*. D'abord, comme assistant-animateur puis, comme animateur de Roger Rabbit et de Jessica ! Le film terminé, j'ai travaillé chez Disney France. J'en suis parti pour les studios Don Bluth. Mais ces derniers ont fermé. J'ai donc accompli divers travaux, dont un boulot d'animateur sur le *We're back* produit par Spielberg (sortie en juin). Peu après, j'ai été contacté par Pascal pour Speedy. Nous sommes actuellement en train de préparer une série d'animation télé inspirée par *Notre-Dame-de-Paris* de Victor Hugo.

INO : *Comment vois-tu le jeu par rapport à Aladdin ?*

J.M. : Je pense que les efforts n'ont pas été placés aux mêmes endroits. On sait qu'Aladdin est un jeu excellent mais j'ai l'impression, en tant qu'animateur traditionnel, que le nombre de phases a été restreint. Ce n'est pas vraiment le nombre de phases/seconde que vous avez dans le film, mais ça a été fait très intelligemment. (...) D'une manière générale, il y a peut-être davantage de fluidité dans les animations de Speedy. Cela a provoqué des difficultés, puisqu'il faut gérer un problème constant : la taille du sprite. Dans Aladdin, les sprites sont assez volumineux. Et plus ils sont gros, plus vous êtes limité en nombre de phases dans votre animation, donc en fluidité... Le fait d'avoir utilisé un personnage relativement petit nous a permis d'obtenir une superbe animation.

Speedy arrive. Gare à tes fesses Sonic ! Et à bientôt pour d'autres infos sur la souris la plus plus fluide de l'Ouest.

Du 16e au 20e 1 T-shirt Sonic
GARNIER Sylvain de Noyal-sur-Vilaine, ROY Sébastien d'Onnaing, SEVEAU Sebastien de La Ferte-Alais, BIBES Julie de Tarbes, GILLES Sebastien de Saintes

CONCOURS EQUINOX
PARU DANS PLAYER ONE N° 40
RESULTATS DU QUIZ 36 68 77 33
Du 1er au 30e prix 1 jeu EQUINOX
HUERTAS Michel de Blois, BILARD Frederic de St-Beron, LENIERE Vincent de Bayonne, COUDRAY Cedric de St-Symphorien-le-Château, DASSONVILLE Emmanuel d'Heliemmes, FONTAINE Lionel de Jacou, ROY Sebastien de St-Andre-de-Cubzac, QUIDLAU Thomas de Beaumont-sur-Oise, LECOQ Fabian de Rezé, SILLON Thomas du Touvet, TEMPLIER Benoît d'Arengosse, MOLCARO Antoine de Vic-sur-Aisne, HENAUX Sébastien de Boves, ESTADIEU Nicolas de St-Juery, VOIRIN Sebastien de Gallardon, MOUGNIBAS Jerome de Portet-sur-Garonne, EDET Johan d'Yvetot, HAIZE Regis de Paris, JERO Fabrice de Metz, FABY Gilles de Montereau, FELD Fabien du Mans, PATRE Renaud de Montfermeil, NICO Arnaud de Cergy, JASON Nicolas de Chaville, BRECHE Caroline de Gonesse, POMEAU Rasa de Morsang, LAUBY Roger de Paris, CHER Marie de Sevran, PINTO Carlos de Compiegne, ROY Jean des Herbiers

CONCOURS F1 POLE POSITION
Choque mois, Ludi Media vous propose un concours sur F1 Pole Position.
Ce mois-ci, vous devrez réaliser le meilleur temps possible sur le Grand Prix d'Italie en couront avec Alboretto sur Footwork.
Prenez une photo de votre performance et renvoyez-la avec, au dos, vos nom, adresse et n° de téléphone, à l'adresse suivante :
Challenge F1 Pole Position
28, rue Armond-Carrel
93556 Montreuil Cedex.
Les cinq meilleurs temps du mois gagneront un jeu Ludi Games de leur choix.
Les gagnants du mois de mars (Berger/McLoren/Japon) sont :
Thomas Sabaton (34)
1 min 26,25 s
Florent Mortel (80)
1 min 26,50 s
Frédéric Lefebvre (50)
1 min 29,15 s
Frédéric Chane Kai (97)
1 min 29,22 s
Nicolas Heyne (93)
1 min 30,43 s.
Ils peuvent appeler Nathalie chez Ludi (48 57 25 41) pour choisir leur cartouche.

AURIEZ-VOUS PENSE POUVOIR UN JOUR VOUS OFFRIR LE PSG?

APRÈS MICROCOSM, ENFIN UN JEU ?

Un des boss hallucinants de Megamorph

Après Microcosm, beau mais casse-bonbons de l'avis général de la rédac (sauf Iggy mais c'est pas de sa faute s'il est comme ça), Psygnosis travaille sur **Scavenger 4** et **Megamorph**. Il s'agit toujours de shoot them up avec des décors, des séquences intermédiaires et des streumons incroyables, réalisés sur Silicon Graphics. Visuellement, c'est encore plus canon. Niveau intérêt, les quelques parties que nous avons pu faire nous ont agréablement surpris : l'action est intense et les sprites s'intègrent mieux aux images de synthèse. Ces deux titres tourneront sur Mega CD et Amiga CD 32, avec des adaptations possibles sur d'autres machines à base de CD-Rom, dont la Playstation. Scavenger sortira avant la fin de l'année, Megamorph un peu plus tard.

SUPER NINTENDO

Super Bomberman 2

date et lieu de sortie
SEPTEMBRE
FRANCE

éditeur
HUDSON

genre
TUEUR

« Hé ! Elwood, t'es au courant ? Hudson va nous balancer un nouveau Bomberman sur Super Nintendo.
— ...
— Hé ! Elwood, tu sais qu'il sortira ici en septembre, disposera de graphismes améliorés et remaniera complètement le mode « solo » avec l'ajout de puzzles, genre jeu d'aventure.
— ...
— Hé ! Elwood, tu devineras jamais ! On peut toujours y jouer à plusieurs mais il y a onze nouveaux tableaux, une option « mort subite » et de nouveaux bonus qui ont l'air démentiel, comme un super gant ou des bombes sauteuses.
— ...
— Hé ! Elwood, pourquoi tu bouges plus ? »

SOS PLAYER ONE

36 70 77 33, la hot-line de tous les Players en galère... Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? Impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33. Vous pourrez alors exposer votre problème, Player One vous répondra en 48 heures.

3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

OPÉRATION DRAGON

Inspiré du film du même nom, Dragon est un jeu de combat 100 % kung fu. Dans la peau de Bruce Lee, vous devrez combattre trente adversaires différents en jonglant avec une palette de quarante coups. Des extraits du film agrémenteront votre progression dans le jeu. C'est toutefois la possibilité d'affronter plus d'un adversaire à la fois qui devrait le plus faire jaser sur les tatamis. Surtout que, grâce au Multitap ou à l'adaptateur

Sega, jusqu'à trois joueurs humains peuvent entrer dans la danse. Dragon sortira en juillet sur Super Nintendo et Megadrive. Des versions Game Gear, Master System, Jaguar et 3DO sont aussi prévues.

LE CONCOURS STREET FIGHTER NE RÉPOND PLUS

Il y a deux mois, *Player One* publiait une publicité pour un concours Street Fighter sponsorisé notamment par l'éditeur du jeu, la société Capcom.
Avant la parution de cette publicité, nous nous étions renseignés auprès des sponsors de ce tournoi sur le sérieux de la société organisatrice : Omnium Concours et de son mentor Alex Le Medy. À l'époque, tout semblait rose. Les représentants de la société US Gold en France déclaraient même avoir des garanties financières écrites d'Omnium Concours. Nous avions également contacté Capcom Allemagne qui nous confirmait qu'il patronnait le concours. Un de nos confrères s'engageait même à soutenir le tournoi. Rassurés, nous avons accepté de faire paraître cette publicité.
Depuis, les choses ont hélas considérablement changé. Les phases éliminatoires du concours, prévues entre le 1er et le 30 avril, n'ont pas eu lieu. Les participants au tournoi, qui ont payé un droit d'entrée de 250 F, restent sans nouvelles après avoir reçu un T-shirt et une carte de participation. Nous avons reçu de nombreux appels téléphoniques émanant de participants qui nous demandaient où en était ce concours. Nous avons essayé de contacter Alex Le Medy, il est injoignable (même à son numéro personnel) et la société Omnium Concours ne répond plus. Alors, que se passe-t-il ? Nous espérons qu'Omnium Concours et ses sponsors tiendront leurs engagements et rembourseront (100 F sur 250 F, comme prévu dans le règlement du concours) tous les participants, si le tournoi est annulé. Bien sûr, nous vous tiendrons au courant des suites de cette affaire.

OFFREZ-VOUS LE PSG !

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

PSG PARIS SAINT-GERMAIN

LE NOUVEAU JEU VIDEO POUR LES CHAMPIONS

Disponible sur :

Megadrive

Super Nintendo

Jeux & astuces 3615 36.68 10.25

Acclaim entertainment

SKYROCK

CE SOIR JE DÎNE AVEC WILLIAMS...

Rififi dans l'arcade ! Williams MS (autrement dit Midway, le créateur des versions arcade de Martal Kambot et de NBA Jam, excusez du peu) vient de canclure un accord avec Nintendo. Selon ce deal, la technologie du Project Reality — la fameuse cansole 64 bits élaborée avec Silicon Graphics — serait utilisée dans les prochaines bomes Williams. En cantrepartie, Nintenda dispaserait de l'exclusivité des canversions consoles des prachains jeux de la marque, y compris les versions à venir de Martal Kambat (à partir du III puisque Acclaim a déjà signé pour le numéro II) et de NBA Jam. Killer Instinct, le premier jeu issu de cet accord, sera un jeu de cambat en 3D ultra-violent. Il devrait arriver en salles pour Noël 94.

MOI AVEC ACCLAIM !

« Tu m'as trompé avec le loitier. Eh bien mai, je m'envoie en l'air avec le facteur ! » Acclaim n'a pas dû être enchanté par l'accord Nintendo-Williams. Forcément puisqu'ils étaient jusqu'ici les seuls à pouvair adapter sur consoles les jeux Midway. Voilà donc l'éditeur US qui signe un accord avec Sega et se lance sur le marché du jeu de café. Il réalisera des jeux d'arcade taumant sur des bornes à la norme Titan (version « Deluxe » pour salles d'arcade de la Saturn), qui pourrant ensuite être adaptés sur Saturn ou Megadrive 32. Na-na-nère !

MULTI-MEGA : LA GRANDE VADROUILLE

À la fois Megadrive, Mega CD et baladeur laser, le Multi-Mega fait fondre le cœur des nomades fous de jeux vidéo... ainsi que leur porte-monnaie.

Le Multi-Mega ne passe pas inaperçu. Avec sa face avant arrondie et sa carapace anthracite, l'engin à peine plus gros qu'une Game Gear, dégage un charme incroyable. A la rédac, on en est tombé amoureux au premier coup d'œil.

L'amour, c'est gentil mais ça ne nourrit pas son homme. Alors à quoi peut bien servir le Multi-Mega ? Première utilisation, la plus évidente, c'est une console de jeux. Eh oui, Sega a réussi à caser dans un si petit objet une Megadrive II et un Mega CD II. Pour l'encombrement, c'est le rêve ! Plus de galère en prévision pour les week-ends : on glisse l'engin dans une (grosse) poche, le câble Péritel, l'alim et le paddle dans l'autre (moins grosse) poche, et roule ma poule ! Sitôt arrivé, il ne reste plus qu'à se ruer sur la télé de mamie pour jouer. Question facilité d'emploi, c'est pas mal non plus. Un câble Péritel et une alimentation (une seule !) à connecter, quelle classe ! Y a pas à dire : lorsqu'on retourne à sa bonne vieille Megadrive II connectée à un Mega CD II, on a l'impression d'être en face à un prototype monstrueux tout droit sorti des âges farouches.

Comme le Mega CD, le Multi-Mega peut se connecter à une chaîne hi-fi afin de servir de lecteur de Compacts audio. Mais, nouveauté, il pousse le goût du voyage jusqu'à se transformer en baladeur laser. Mettez-lui deux piles, connectez un casque, et il vous accompagnera partout en musique. Bien sûr, ce n'est ni aussi pratique ni aussi riche en fonctions qu'un baladeur spécialisé mais c'est vraiment un gros « plus ». Si vous voulez mon avis, le concept est génial !

Le Multi-Mega est vendu avec une manette six boutons, un adaptateur secteur, un cordon Péritel et six piles (mais pas de batterie rechargeable, dommage). Trois jeux vous attendent également dans la boîte : Sonic 2, Ecco CD et Road Avenger CD. C'est plus du tout jeune mais au moins deux des trois titres valent le coup (petit jeu amusant : trouvez donc le nom du vilain petit canard). Bon, c'est bien tout ça. Je le prends. Combien j'vous dois monsieur le vendeur ? 3 290 F ! houlà ! c'est cher ! Ouais, effectivement, c'est moins qu'une Megadrive II + un Mega CD II + un baladeur laser + les jeux, mais ça fait quand même mal, surtout quand on ne se déplace pas beaucoup. Allez, au diable l'avarice, je vous la prends quand même. Elle est si sexy cette console transportable.

LA SATURN POURSUIVIE PAR LES PAPARAZZI

Surprise : des photos de la Saturn commencent à traîner dans la presse japonaise. Globalement, pas de grande différence par rapport aux dessins qui circulaient, à part la présence d'un port cartouche en plus du CD-Rom. Elle ne vous fait pas envie, la belle, avec son look hi-fi et sa robe argentée ?

NINTENDO EN PLEINE VIRTUALITÉ

Le 14 avril, Hiroshi Yamaushi, big boss de Nintendo, annonçait que sa société travaillait sur un produit destiné à des applications de réalité virtuelle. Élaboré en collaboration avec une société américaine, il utiliserait une technologie 32 bits et serait présenté au prochain Shoshinkaï, à la mi-novembre. Nintendo s'est montré très discret sur son projet : on sait seulement qu'il serait basé sur un processeur 32 bits et qu'il n'utiliserait ni télé ni lunettes spéciales (peut-être un casque). Attention : cet engin n'est pas une console

Daytona USA

Cette borne sortie depuis peu au Japon est la réplique de Sega à Ridge Racer. Plus réaliste dans sa conduite que le jeu de Namco, ce sera une des premières conversions Saturn, avec Virtua Racing et Virtua Fighter.

RÉSULTAT DU CONCOURS NBA JAM

La liste complète des gagnants se trouve en page 14. On vous passe, juste pour le plaisir, une photo du grand vainqueur, Nicolas Cobian, qui remporte, entre autres, la borne d'arcade NBA Jam (c'est son papa qui va être content !). Malgré sa taille (c'était le plus petit), Nicolas a battu tous ses adversaires devant les caméras de Télévisator 2. Bravo à lui, sa victoire était méritée.

"SI T'ES UN PRO DE LA VIDÉO, PROUVE-LE : DÉFIE JEAN-LOUP AU

36 68 68 60* !

ET TU POURRAS GAGNER DES TONNES DE CONSOLES ET DE JEUX VIDÉO."

TOUS LES DERNIERS JEUX ET CONSOLES SONT SUR LE

36 68 68 60

ET TOUS CES CADEAUX SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS !

OU SI TU PRÉFÈRES JOUER SUR TON MINITEL, TU PEUX AFFRONTER JEAN-LOUP EN TAPANT :

3615 BUGSY*.

696 : RETIENS BIEN CE CODE, IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER TES CHANCES QUAND JEAN-LOUP TE LE DIRA.

*LE RETOUR 2,19 F/min.

AD'equation - Aix-en-Provence RCS 323 923 447

de jeux et il ne remet absolument pas en cause le Project Reality, toujours attendu pour fin 1994 en version arcade (voir l'accord avec Williams) et pour 1995 en console de salon.
Que penser d'une annonce aussi surprenante ?... Coup de génie ou intox pour occuper le terrain médiatique après le tir de barrage de Sega des derniers mois ? À Player, on se pose sérieusement la question. « Qui vivra verra » selon le proverbe.

LA 3DO SE FAIT ATTENDRE...

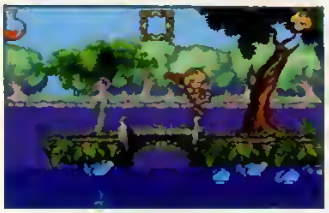
Après un départ notoirement raté aux States pour cause de prix élevé et de manque de jeux, la Real de Panasonic, première machine à la norme 3DO, s'intéresse aux marchés étrangers.
Le lancement japonais a eu lieu le mois dernier : c'est officiellement une grande réussite bien que certains de nos informateurs émettent un jugement plus réservé. L'Angleterre sera servie ensuite, vers septembre. Quant à nous, nous sommes les grands oubliés de l'affaire : Panasonic France ne promet rien avant fin 1994 au plus tôt.

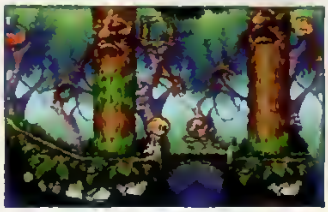
... LA PLAYSTATION AUSSI !

Bien qu'aucune annonce officielle n'ait encore été faite, les dates de lancement de la Playstation commencent à circuler sous le manteau. À en croire notre confrère anglais CTW, très fiable en général, la prochaine console de Sony sortirait à l'automne au

« C'EST DINGUE AUTANT DE COULEURS ! » (Stevie Wonder)

Non ! Psygnosis n'a pas complètement succombé aux attraits des images de synthèse ! La filiale anglaise de Sony sait aussi faire des jeux de plate-forme classiques sur cartouche... et pas les plus mauvais !
Car leur prochaine grosse sortie, provisoirement baptisée Flink (le nom final n'est pas encore arrêté), fera sensation, ne serait-ce que pour son incroyable réalisation. Jamais la Megadrive n'a affiché autant de couleurs à l'écran ! Psygnosis reste d'ailleurs très discret sur le procédé utilisé pour parvenir à un tel miracle. Le gameplay ne semble pas en reste : incar-





don Péritel et six piles (mais pas de batterie rechargeable dommage). Trois jeux vous attendent également dans la boîte : Sonic 2, Ecco CD et

date et lieu de sortie
NOVEMBRE
FRANCE
éditeur
ACTIVISION
genre
PLATE-FORME

Né au début des années 80, Pitfall a été un énorme succès sur console Atari 2600. Dix ans après, on pouvait craindre le pire de sa réédition sur 16 bits. Et pourtant, Pitfall The Mayan Adventure est beau, bouge bien et baigne dans une ambiance Indiana Jones très réussie. Si c'est aussi jouable que dans le temps, papy pourrait bien faire un gros carton.

date et lieu de sortie
SEPTEMBRE
FRANCE
éditeur
MIRAGE
genre
BASTON

Rise of the Robots propose des combatsdont les graphismes sont réalisés en images de synthèse. L'ambiance high-tech est renforcée par des effets d'animation à grand spectacle, comme la transformation d'un boss en liquide (ambiance T2). ROR sortira également sur Amiga CD 32, 3DO et même en borne d'arcade. Lui au moins, il est pour la paix des ménages !

MEGADRIVE

Pete Sampras Tennis

date et lieu de sortie
MAI
FRANCE
éditeur
CODEMASTERS
genre
SPORT

Moyennant le paiement d'une coquette somme, Tennis All Stars devient Pete Sampras Tennis. Super idée : deux ports joysticks supplémentaires sont placés sur la cartouche, ce qui permet de jouer à quatre sans acheter un adaptateur. À part ça, Pete Sampras a l'air honnête mais pas transcendant. Jugement plus approfondi lors du test le mois prochain.

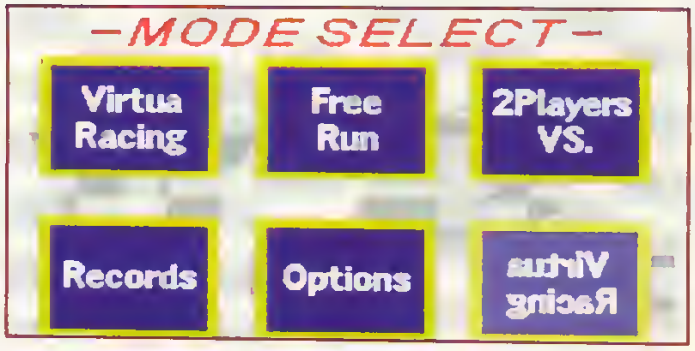
SUPER NINTENDO

Smash Tennis

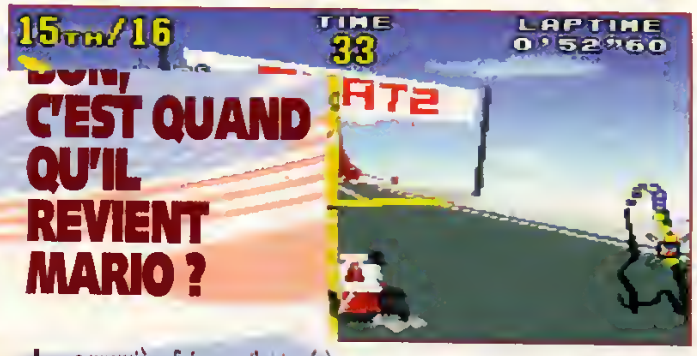
date et lieu de sortie
JUILLET
FRANCE
éditeur
NAMCO
genre
SPORT

Smash Tennis est une fausse nouveauté puisque ce jeu est sorti sur Super Famicom l'été dernier. Il s'appelait à l'époque Super Family Tennis et nous avions bien craqué pour sa jouabilité impeccable, son humour et son mode « quatre joueurs ». Grâce à Virgin, le voici donc qui s'apprête à débouler dans les boutiques françaises. Nous, on ne s'en plaint pas.

VR EN « MIRROR »



Mes chers auditeurs, une seconde d'attention. Elwood vient de me braquer un pistolet sur la tempe et me somme de passer le message suivant : « Sto[illegible] m'éco[illegible] moyen[illegible] ror » comm[illegible] glisse[illegible] les St[illegible] trois [illegible] ligne [illegible] en m[illegible] parve[illegible] appar[illegible] On y voit inscrit « Virtua Racing » à l'envers ! Dès lors, place à la folie pure, on découvre les trois [illegible] Quant à l'île, [illegible] e est découpée en neuf régions, cha- [illegible] ne composée de plusieurs stages. [illegible] ut cela devant vous balader de la Ri- [illegible] Beach jusqu'au Syrup Castle, en [illegible] ssant par le Mt Teapot (le mont de [illegible] Théière) ou le SS Tea Cup (l'aviso [illegible] sse de thé). Tout cela en rencon- [illegible] rates et l'aborder de front, alors qu'il [illegible] à qu'une vulgaire barque (« Gonflé le [illegible] ars ! » comme dirait Bigard !), on se [illegible] totalement inédite. Car cela ne se fait pas automatiquement comme dans [illegible] a gauche deviennent des virages à droite et vice versa ! Bref, on a trois nouveaux circuits déments. Le seul problème, c'est que ce mode disparaît quand vous éteignez la console. » C'était une communication d'Elwood. Euh..., je peux respirer maintenant, El ?



BON, C'EST QUAND QU'IL REVIENT MARIO ?

[illegible] a première fois que j'ai joué à [illegible]

Japon. Aux États-Unis et en Europe, la machine serait lancée en septembre 1995 pour un prix inférieur à 3 500 francs. La raison de ce délai ? Sony tient absolument à aligner au moins une vingtaine de titres avant de lancer son poulain. Vu les capacités de la bécane (plusieurs 32 bits, 16 millions de couleurs...) et avec des développeurs comme Namco, Capcom, Konami, Acclaim, Electronic Arts ou Ocean (entre autres), sans oublier bien sûr les équipes de la société, ça ne devrait pas être trop dur.

BIENTÔT SUR LES ÉCRANS

Allez, juste pour vous mettre l'eau à la bouche, voici trois petites nouvelles qui nous font chaud au cœur :

- **Rock'n Roll Racing** passe sur Megadrive en juillet.
- **Battletoads** arrive sur Master System en juin.
- **Desert Strike** sera sur Game Boy à l'automne prochain.
- **Road Rash 2** va être adapté sur Game Gear...

ALADDIN S'ATTACHE À LA GAME GEAR

Après la Megadrive, c'est, cette fois, au tour de la Game Gear de se voir dotée d'un pack Aladdin. Pour une somme légèrement inférieure à 850 francs, vous repartirez avec la portable couleur et cette cartouche, magique... pour les finances de Sega autant que pour celles des joueurs.

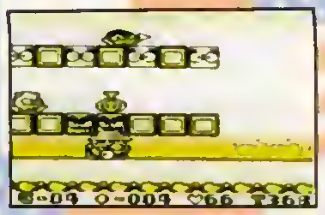
Over the World

GAME BOY

Wario Land
Super Mario Land 3

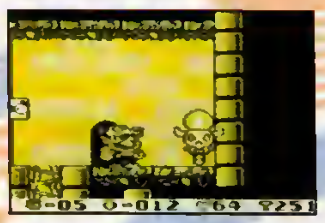
Allez, je ne vais pas vous refaire le coup de la révolution à chaque fois qu'un nouveau Mario arrive sur le marché, sinon vous allez craquer. D'autant que, cette fois-ci, il ne s'agit pas vraiment de Mario ! Ben oui, pour sa troisième aventure sur Game Boy, notre plombier de service n'apparaît qu'en tache de fond (« Qu'est-ce qu'il dit ? Mario est une tache ? — Mais non pépé, t'es toujours aussi sourdingue, continue de regarder la télé... Et baisse le son, bordel, j'm'entends plus penser ! »). Donc, si ce n'est pas lui le héros, qui est-ce ? Luigi ? Non, trop maigre !

La princesse Toadstool ? Non, trop fragile ! Yoshi ? Oh non, lui, il a déjà donné ! Ben qui alors ? Eh bien c'est l'autre, qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau, son négatif, son frère méchant et ennemi... je veux parler de Wario.



JE M'APELLE WARIOOOOO !

Cette grosse bonbonne puante était apparue pour la première fois dans Super Mario Land 2. Et je dois dire, en tant que fan de Mario, que c'est la première fois que Nintendo nous in-



ventait, comme ça, un personnage sorti de nulle part, sans trop d'histoire, sans ce que l'on appelle le background (ce qui n'est pas le cas de la princesse et de Luigi qui étaient déjà présents au temps de Donkey Kong et des Game and Watch ; quant à Yoshi, son apparition s'est accompagnée d'un scénario bien construit et qui tenait la route). Bref, Wario manque un peu de charisme face aux autres protagonistes des aventures de Super Mario. Mais bon, dans Mario Land 2, il remplaçait Bowser, et, vu les chiffres de ventes monstrueux de la cartouche, ça a l'air de n'avoir gêné personne ! Mais là, il se retrouve carrément sous les feux des projecteurs, comment est-ce possible ?

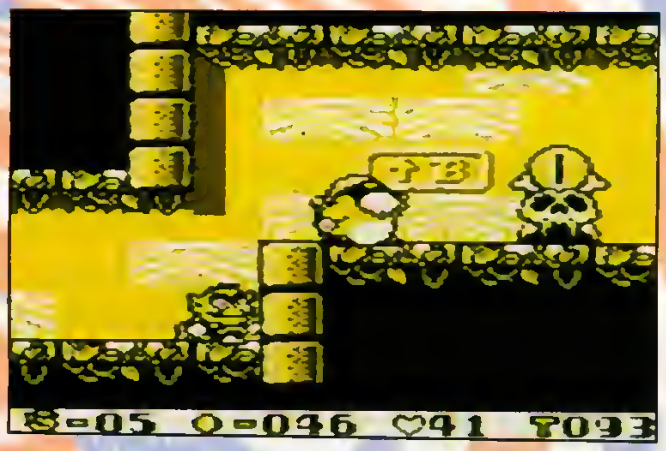
C'EST MON ANNIVERSAIRE JE VEUX UN CHATEAU !

Dans Mario Land 2, Wario s'était emparé du château de Mario (Mario's castle). Mais les bons joueurs qui ont réussi à trouver les six pièces d'or l'en ont délogé. Du coup, le gros Wario a vraiment les boules et il veut, plus que jamais, son château. Et c'est là, un jour comme les autres où il passait son temps à glander, qu'il a entendu parler d'une rumeur insinuant que les pirates de Kicthen Island (Ile Cuisine !) auraient volé une statue en or de la princesse Toadstool. Mario est déjà à sa recherche, mais Wario se dit que,

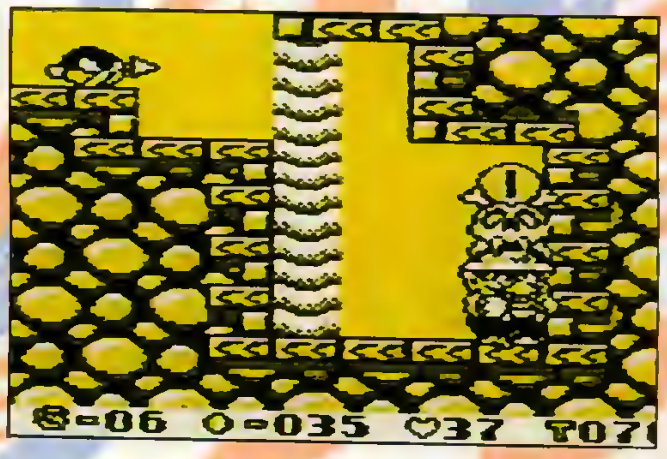
PLATE-FORME

date et lieu de sortie
SEPTEMBRE
FRANCE
éditeur
MIRAGE

Rise of the Robots propose des combatsdont les graphismes sont réalisés en images de synthèse. L'ambiance high-tech est renforcée par des effets d'animation à grand spectacle, comme la transformation d'un boss en liquide (ambiance T2). ROR sortira également sur Amiga CD 32, 3DO et même en borne d'arcade.



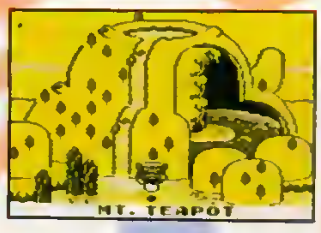
s'il peut la retrouver avant lui, il pourra exiger une rançon de la part de la princesse, et ainsi s'acheter un véritable palace. Donc le voilà parti af-



BON, C'EST QUAND QU'IL REVIENT MARIO ?

La première fois que j'ai joué à

est vachement moins bien conçu que ans Mario 4 sur SNIN. Quant à l'île, e est découpée en neuf régions, cha- une composée de plusieurs stages. ut cela devant vous balader de la Ri- Beach jusqu'au Syrup Castle, en ssant par le Mt Teapot (le mont de Théière) ou le SS Tea Cup (l'aviso Pesse de thé). Tout cela en rencon- Ok et des ennemis totalement non- pirates et l'aborder de front, alors qu'il n'a qu'une vulgaire barque (« Gonflé le gars ! » comme dirait Bigard !), on se retrouve dans le menu de sauvegarde. totalement inédite. Car cela ne se fait pas automatiquement comme dans les autres jeux. Là, au milieu et à la fin de chaque level, se trouve une marque ou une porte, surmontée d'une fente, identique à celle des machines à sous. Et le parallèle est fort juste puisqu'il faut avoir ramassé auparavant l'une des pièces spéciales qui autorise, une fois introduite, la sauvegarde de l'endroit où vous êtes. Donc, revenons au début de la partie, vous choisissez l'un des trois tuyaux (c'est celui qui contient la sauvegarde qui vous intéresse). On se retrouve sur la désormais classique carte de l'île. Impossible, contraire-



ment à certains autres Mario, de la voir dans sa totalité, elle se dévoile seulement région par région. Et la

En oui, c'est une bonne chose, les concepteurs de Wario Land, qui vraisemblablement sont les mêmes que ceux de Mario Land 2, ont conservé le principe des trois sauvegardes. Cela dit, c'est vrai que la plupart des derniers jeux Game Boy sortis du studio R & D de Nintendo en sont équipés. En revanche, la façon dont se déroule la sauvegarde au sein du jeu est, elle,

première région abordée — c'est le cas de le dire —, c'est la Rice Beach, la plage du Riz.

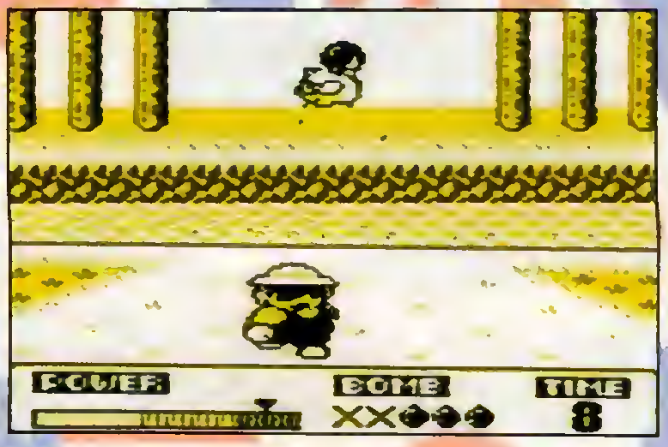
WARIO FAIT DU RENTRE-DEDANS !

Comme Mario, Wario est sujet à plusieurs transformations qui le rendent plus ou moins puissant. Dans le cas de Wario, elles sont au nombre de trois, plus ce que j'appelle une « régression ». Je m'explique : quand

Over the World

vous commencez à jouer, que ce soit en début de jeu, en cours de jeu, ou après avoir perdu, vous commencez sous forme de Wario (mais non, je ne vous prends pas pour des golios, attendez la suite !). Si votre Wario se fait toucher, il va devenir un... Small Wario ! Alors là, déjà que Wario c'est pas vraiment un top model, Small Wario, il a vraiment une touche de crétin. Il est tout petit, bien sûr, mais en plus il n'a plus de casquette, donc il exhibe une sublime boule à zéro surmontée d'une minuscule touffe de cheveux (oui, c'est vrai que l'on dirait un peu Giscard !). Bref, revenons au Wario, qui ne peut

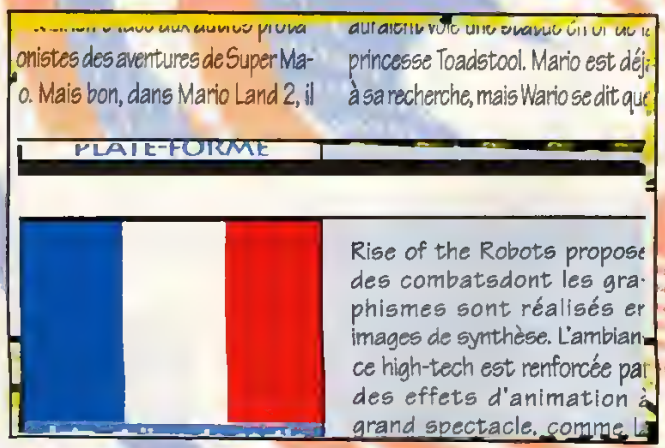
pas accélérer comme le fait Mario quand on appuie en même temps sur le bouton (ce qui gêne beaucoup quand on a l'habitude de jouer à Mario), mais qui peut, en revanche, donner des grands coups d'épaule avec élan... C'est marrant, mais j'ai un pote, Xabert, qui fait pareil, mais ce naze, il s'est barré en Bretagne... Paix à son âme ! Bon, j'arrête de raconter ma vie, et je vais plutôt vous parler de la transformation en Bull Wario. Avec ce nom-là, on pourrait croire qu'il vit à Chicago et qu'il



marque des méga dunks au basket ! Eh bien non, c'est tout simplement qu'il se greffe des cornes de taureau sur la tête et qu'il devient encore plus méchant. Mais s'il trouve les bonnes options, il peut aussi se transformer en Jet Wario (il se prend pour Rocket Knight avec un jetpack sur le dos, qu'il peut activer à chaque saut), ou, encore plus incroyable, en Dragon Wario. Là, c'est du délire, il coiffe un chapeau en forme de tête de dragon, qui peut lancer des flammes sur commande.

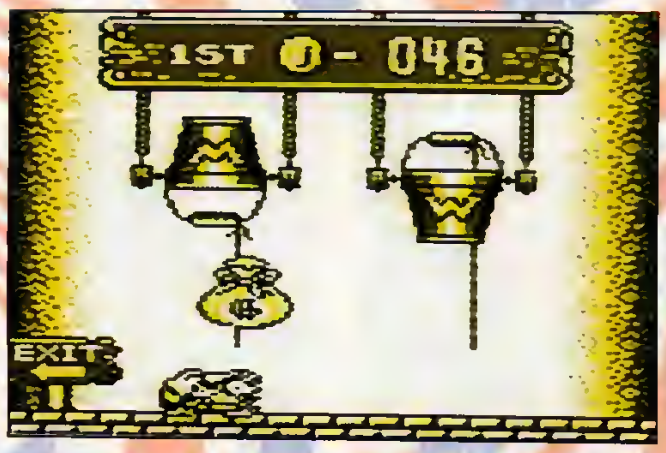
DRÔLE DE CUISINE !

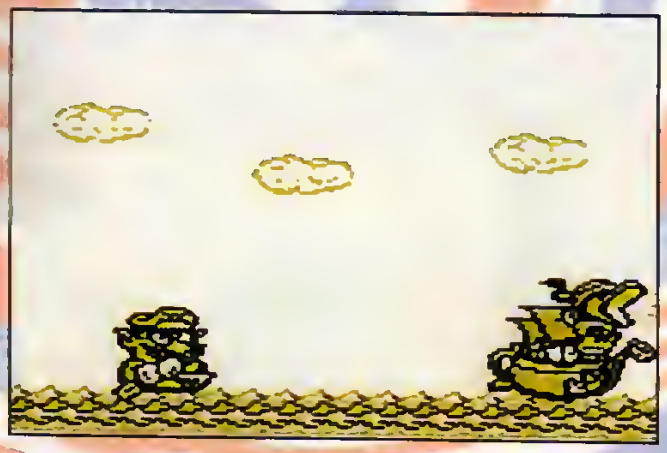
Pour le reste, tous les repère habituels de Mario sont bouleversés, et pas toujours dans le sens d'une amélioration. Ainsi le système des pièces, qui était simple et efficace jusque-là, se retrouve inutilement compliqué par une histoire de pièce simple ou de dix, qui permettent ou pas d'ouvrir les


onistes des aventures de Super Mario. Mais bon, dans Mario Land 2, il
aurait volé une statue en or de la princesse Toadstool. Mario est déjà à sa recherche, mais Wario se dit que
PLATE-FORME
Rise of the Robots propose des combatsdont les graphismes sont réalisés en images de synthèse. L'ambiance high-tech est renforcée par des effets d'animation à grand spectacle, comme la

portes et, comme je l'ai dit plus haut, d'enregistrer les sauvegardes. Le tout accompagné de cœurs. Dans les

aventures de Super Mario, avec 100 pièces, nous avions un 1up ; dans ce Wario, c'est 100 cœurs qu'il faut, et on doit collecter le maximum de pièces pour que Wario puisse construire son château à la fin. Bref, quand on regarde la barre d'info en bas de l'écran, entre le nombre de cœurs, de vies, de pièces et le temps écoulé, on ne comprend plus rien. Putain, c'était si simple avant. Et je passe sur les histoires de clés qui ouvrent des passages secrets,





c'est vachement moins bien conçu que dans Mario 4 sur SNIN. Quant à l'île, elle est découpée en neuf régions, chacune composée de plusieurs stages. Tout cela devant vous balader de la Rice Beach jusqu'au Syrup Castle, en passant par le Mt Teapot (le mont de la Théière) ou le SS Tea Cup (l'aviso Tasse de thé). Tout cela en rencontrant des ennemis totalement nouveaux : pas de Goombas, pas de Lakitu, aucune tortue Koopas. Juste des canards pirates, des pingouins vikings ou des hippocampes blindés.

BON, C'EST QUAND QU'IL REVIENT MARIO ?

La première fois que j'ai joué à Wario (c'était au CES de Chicago, il y a presque un an) je m'étais éclaté. Même si la version n'était vraiment pas finie à l'époque, la taille du sprite de Wario et les excellents graphismes m'avaient vraiment impressionné. Maintenant que j'ai pu pratiquer le jeu en profondeur, je retrouve le syndrome qui m'avait frappé lors du test de Mario Land 2. Où est donc passée l'excellente jouabilité des vieux Mario (Mario 1, Mario 3, Mario 4, Mario Land 1) ? Les sensations au paddle ne sont plus les mêmes. Et puis avant, c'était moins confus, y avait pas toutes ces histoires de clés, de pièces... quand on regardait la carte, on savait tout de suite où se diriger. Depuis Super Mario Land 2, ce n'est plus le cas, et Wario Land confirme malheureusement ce malaise.

Certes, Wario Land est un jeu plus que fabuleux, que vous allez sans doute acclamer, mais on n'y trouve plus le feu sacré comme auparavant. Quand on découvrait un Mario en poussant des exclamations de bonheur et de surprise toutes les trente secondes. Là, ce n'est qu'un jeu de plus... Mais qui s'en souciera ?

Cheb Crevette,
joue les vieux cons !

Over the World

SUPER FAMICOM

King of Dragons

CAPCOM, C'EST BIZARRE MAIS ÇA ME DIT QUELQUE CHOSE !

Lycée Buffon, mardi 15 juin 1994, épreuve de philo du baccalauréat : « Messieurs, un peu de silence. Le sujet de dissertation du jour sera le suivant : la place du succès dans l'éradication de toute forme de créativité et dans la génération d'une oisiveté quant au maintien de soi-même au plus haut niveau d'une hiérarchie. Vous avez trois heures.

— Oh ! putain ! On n'est pas gâté, comment j'vais me sortir de ce merdier ?

— Eh ! Crevette ! t'as qu'à citer Capcom en exemple, entre Megaman Soccer et King of Dragons, y a de la matière !

— Tiens, ouais, c'est pas con, et c'est vrai qu'ils auraient bien besoin de se reprendre un peu les p'tits gars de chez Capcom, parce qu'ils ont un peu trop tendance à se la couler douce en ce moment ! »

LA THÉORIE DU CHAOS

C'est pas le tout de sortir le meilleur jeu de baston de l'histoire et de se hisser à la première place à coups de Final Fight, Willow, UN Squadron, Sword Master, Aladdin, Mickey, Megaman... à en devenir l'éditeur culte de toute une génération. Mais il s'agit encore de le rester. Et là, Capcom semble sur une mauvaise pente. Alors que nous sommes nombreux à attendre un Street Fighter III totalement relooké et original qui trancherait avec ces énièmes versions Super Street Fighter II X Turbo GTI 16 soupapes à quatre roues motrices, voilà qu'ils nous servent du réchauffé avec du foot Megaman complètement ripoux (voir Megaman Soccer) et une adaptation absolument ringarde d'une borne d'arcade dont seul Wonder se souvient. Et si encore elle était impressionnante, cette adaptation, nous aurions pu laisser couler, mais là c'est trop, ma vénération pour le dieu Capcom en prend un sérieux coup. Faudrait vraiment qu'ils se remettent à bosser, les gars de là-bas, parce que des trucs comme ça, ils peuvent se les garder.

MORNE PLAINE

King of Dragons fait partie de cette innombrable série de jeux à la Golden Axe, sortes de road beat'em up dans lesquels vous avancez sans cesse dans une ambiance d'heroïc fantasy sur une longue bande de décors (ce sont toujours les mêmes, d'ailleurs, on a droit à la forêt, la plaine, le village, le château, le bateau pirate...), avec des gros bourrins qui vous attaquent à intervalles réguliers, par groupes de 1, 2, 4, et rarement plus. Évidemment, à la fin du level, y a un bon gros boss (et encore, ils ne sont même pas très gros dans King of Dragons), histoire de vous filer quelques sensations. Sensations qu'il me paraît difficile d'obtenir puisqu'il n'y a toujours qu'une ou deux actions à effectuer pour tailler sa route. On frappe et on esquive, un point c'est tout ! Dans le cas de King of Dragons, vot' bonhomme est équipé d'un arc et de flèches (oh ! une subtilité ?), et vous allez passer votre temps à tirer des flèches sur des gros trolls ou sur des dragons volants et/ou à plusieurs têtes. Bref, on s'ennuie, on fait toujours les mêmes actions, c'est lent,

ça n'avance pas, et c'est comme à l'école : on passe son temps à regarder l'heure en espérant que cela finira bientôt. En plus, Wonder, qui connaît bien la borne, peut vous dire que graphiquement c'en est assez éloigné... Donc, y a même pas le plaisir d'avoir une réplique de borne à la maison !

Cheb Crevette,
rend sa copie.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
CAPCOM
genre
CHIANT

SUPER FAMICOM

Super Space Invaders

Pour cette présentation, je vous demande d'oublier un instant tout ce que vous connaissez sur console. Vous faites le vide, comme si la Super Nintendo ou la Megadrive n'avaient jamais existé, comme si Sega n'avait jamais fait de borne d'arcade ou comme si Atari était encore de ce monde ! Bref, vous remontez la spirale du temps pour vous retrouver en 1978. À cette époque-là — j'étais tout petiot — se trouvait un étrange meuble, comme on n'en avait jamais vu auparavant (ouais, ben vous verrez quand vos gamins se fouteront de votre gueule parce que vous avez vu arriver la première borne de réalité virtuelle, alors que lui, il aura ça sur sa console portable !). À l'intérieur, un écran noir et blanc émettait des « bip, bip ! » lancinants. En y regardant de plus près, on découvrait une armada de petits vaisseaux qui fonçaient de plus en plus vite sur un pauvre petit cube tirant difficilement son fin rayon laser. C'était ça Space Invaders, et je peux vous dire que quand on l'a vécu, cela marque toute votre vie. Regardez comme ce meuble à la noix a fait basculer ma vie !

PLUS PRÈS DE TOI SEIGNEUR

Depuis ce temps-là, on n'en a plus entendu parler. Si ce n'est il y a très longtemps, dans la nuit des temps, pour une version Atari VCS 2600. Mais depuis l'avènement des micro-ordinateurs et maintenant de Sega et de Nintendo, notre pauvre Space Invaders était tombé aux oubliettes. Mais voilà que, pour notre plus grand plaisir — hurlements de Wonder et moi —, Taito le ressort de la naphtaline pour le porter sur Super Nintendo. Ô bonheur, ils ont eu l'excellente idée de le laisser dans sa version originale ! Les moindres pixel et son sont conservés ! En revanche, ils ont collé un pseudo-décor, certes très discret, qui ajoute un peu de couleur, alors que le grand intérêt du Space Invaders d'origine, c'est qu'il était résolument noir et blanc et que c'était des autocollants transparents teintés en jaune, bleu et vert, collés sur l'écran (!) qui donnaient une légère coloration. La seule nouveauté sympa est le mode « deux joueurs », semblable à celui de Tetris. Sinon, merci Taito de conserver aussi fidèlement la mémoire ! Waouh ! qu'est-ce que c'était bon !

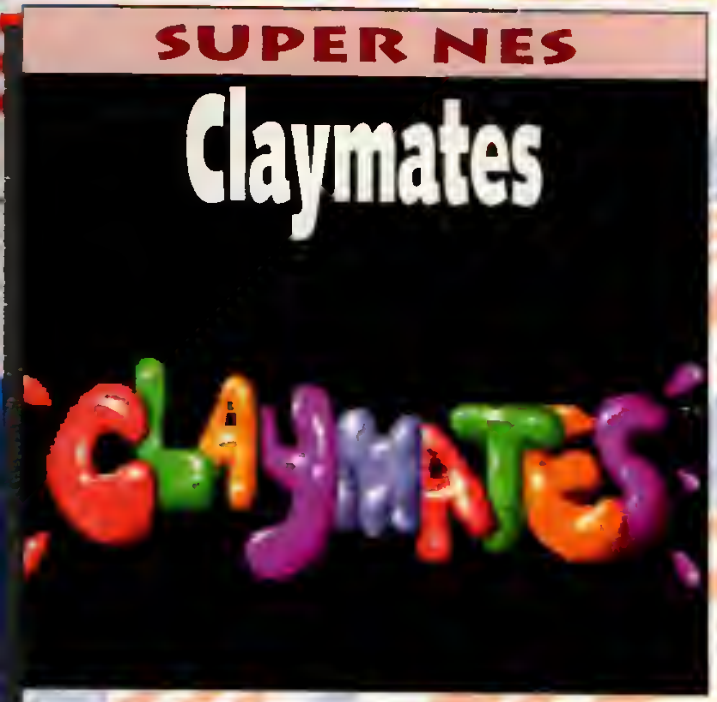
Cheb Crevette ?

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TAITO
genre
TIR

Over the World

SUPER NES

Claymates



SERS-MOI LA PÂTE !

Décidément, les concepteurs de chez Interplay sont tombés dans une cuve de pâte à modeler ! Après le délirant Clayfighter, le Street Fighter version guimauve, voici venir l'étrange Claymates ! Fini la baston, c'est un jeu de plate-forme 100 % pur porc auquel nous avons droit. Difficile de trouver un parallèle pour vous décrire à quoi ça ressemble, et pourtant, je pense que j'ai trouvé. Les possesseurs de Megadrive connaissent tous Rolo. Eh

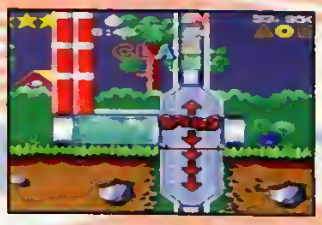
bien je trouve que cela y ressemble beaucoup, mais sur Super Nintendo.

LA VIE DES ANIMAUX

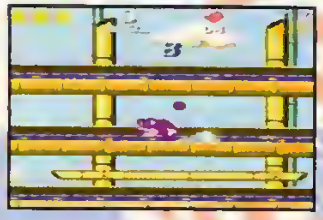
Tout commence par une sombre histoire de savant (oui, ils sont très à la mode en ce moment dans les scénarios de jeu, faut dire que c'est pratique, on peut leur faire inventer n'importe quoi), qui a, justement, inventé une machine pour transformer la pâte à modeler en animal vivant ! Je ne comprends pas très bien l'intérêt de la chose, surtout qu'il y a déjà bien trop de pigeons, de clebs et autres parasites urbains qui polluent nos trottoirs (je ne parle que des villes, hein ! Pour le reste, c'est pas la même chose !). Enfin bref, l'autre nous a pondu c'te machine infernale. Et v'là-t-y pas qu'une sorte de démon, que l'on croirait tout droit sorti de Tintin et les 7 boules de cristal, lui pique sa machine et s'enfuit avec pour faire l'opération inverse, changer les animaux en pâte à modeler (ah, je trouve cela plus drôle !). Du coup, le jeune disciple du professeur se lance à la poursuite du démon, sous forme d'une boule de pâte. Oui, je sais, c'est n'importe quoi, mais bon, le principal c'est que cela nous donne l'occasion de jouer, non ?

BOULE QUI ROULE...

Donc, quand la partie commence, vous êtes aux commandes d'une petite boule bleue qui répond correctement à vos désirs. D'ailleurs cela me

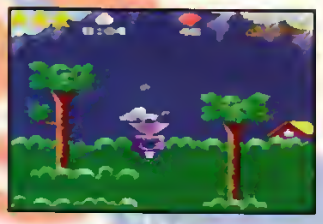


rappelle franchement Jelly Bean, un jeu qu'avait sorti Sony il y a très longtemps sur Super Famicom, et qui n'a jamais été distribué de par chez nous. Bref, on se dit que l'on va se taper cette baballe pendant tout le jeu... Que nenni, mes braves ! Au bout de quelques écrans, vous trouvez une toute ch'tite

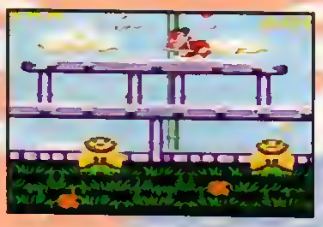


boulette grise ! Et que ça vous interpelle, mais, curieux comme vous êtes, vous sautez affectueusement dans ses bras et là, chpouffff ! votre baballe bleue devient une grosse souris grise !

Ah ben merde alors, on me l'avait jamais fait ce coup-là ! Et c'est qu'elle se tape le speed la bêbête, la voilà qui se met à courir à toute berzingue dans les couloirs souterrains que vous venez de découvrir ! Et qu'elle ramasse des étoiles, qu'elle sautille sur des morceaux de Chamallow... Très joyeux tout



ça, mais je ne vous ai pas tout dit ! C'est que plus loin, elle va trouver une ch'tite boulette toute rouge ! Alors là, l'effet de surprise est limité, mais le suspense à son comble : en quoi va-t-elle se transformer ? Eh ben, chpouffff ! elle se change en chat ! Oui, en chat ! Et puis pendant qu'on y est, je peux bien vous le dire : par la suite, il va prendre



la forme d'un écureuil, d'un canard et —je gardais le bouquet pour la fin— d'un poisson ! C'est une vraie ménagerie c'te jeu ! Bon, c'est vrai que c'est assez rigolo. Côté graphisme, c'est assez moyen face à des merveilles comme Mr Nutz ou Mickey Magical Quest, mais c'est assez jouable et surtout très, très speed (pratiquement

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
INTERPLAY
genre
PLATE-FORME

autant que Sonic). Quant à l'intérêt, je sais que Pedro (not' rédac chef) et quelques autres en sont assez fans, mais moi je trouve ça sympa, sans plus.

Cheb Crevette
en a plein les doigts (c'est que ça colle c'te foutue pâte !).

SUPER FAMICOM

Final Fantasy VI

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SQUARE
genre
JEU DE ROLE

Final Fantasy est le jeu de rôle le plus célèbre du monde. Il est aux RPG (role playing games) ce que SF II est au jeu de baston... une référence. La sortie de Final Fantasy IV sur SFC au Japon avait créé un véritable raz-de-marée. Mélangeant mode 7 et technique classique du jeu de rôle, FF se distingue par des scénarios et une durée de vie extraordinaires. Si Final Fantasy V est passé plutôt inaperçu, ce dernier volet devrait tenir ses promesses. Le mode de jeu et de combat reste le même, seules les phases d'action sont bien plus impressionnantes. Et toujours plus d'ennemis et de pouvoirs magiques. Pour l'instant disponible en import japonais, il faudra attendre la version US pour en juger. Quant à la version française, nous n'y sommes pas encore, vu que nous attendons toujours Final Fantasy IV...

3 mois d'essai = 75 F

LE 1ER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

En vente chez tous les marchands de journaux.

*Offre valable pour la France métropolitaine

Je M'abonne !

3 mois = ~~84F~~ 75F

Bon à retourner accompagné de votre règlement à :
Player One - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

❑ **Oui ! Je m'abonne à Player One pour 3 mois et je joins mon chèque de 75 F à l'ordre de M.S.E.**

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire* :
*des parents pour les mineurs

06/PO2

Over the World

SUPER FAMICOM

Nangokusyowen Papuwa

JUST CALL ME PAPUWA !

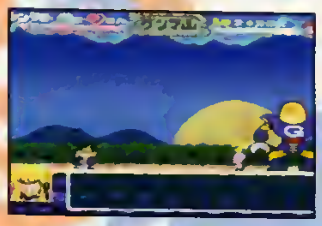
Aaah ! ce que j'aime sur les consoles japonaises, et plus particulièrement sur la Super Famicom (qui, je le rappelle une nouvelle fois pour les petits nouveaux, les plus jeunes ou les parents, n'est autre que le nom japonais de la Super Nintendo), c'est qu'il arrive que l'on trouve des petits jeux tout droit tirés du folklore nippon, transpirant par tous leurs pores les moindres convenances de cette culture samouraï si fortement ancrée là-bas. Le résultat dépasse toujours les limites de nos maigres imaginations occidentales, dont le rationnalisme et le manque de profondeur ne peuvent que se retrouver perplexes face à un mélange si éclatant, si vivant, et en même temps si subtil de tradition et de technologie futuriste mêlées en un tout qui paraît complètement fou. Le plus bel exemple auquel on avait déjà assisté, c'est Revenge of the Mysticals Ninjas de Konami, qui compte de nombreux adeptes, bien qu'il ne soit TOUJOURS pas distribué en France. Papuwa se classe exactement dans la même catégorie et dans le même esprit. C'est fou, c'est beau et c'est absolument déroutant... Oooh ! que j'aime ça !

I'M A POOR LONESOME SAMURAI

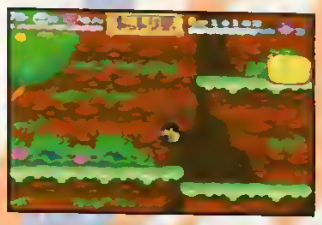
Je ne vous raconterai pas l'histoire, puisque c'est, bien évidemment, tout en japonais. De toute façon, cela n'a pas une très très grande influence sur le cours du jeu. Simplement, il arrive qu'à la fin d'un level vous rencontriez un compatriote qui vous parle en « tong ». Alors là, c'est plutôt gênant, voire carrément dangereux, parce qu'on ne sait même pas si ce mec est un ami ou un ennemi, et s'il faut le suivre, le délivrer ou le détruire.

Sinon, pour le reste, pas de problème, on se retrouve dans un jeu de plate-forme qui a l'air classique en apparence, mais qui est loin de l'être. Tout d'abord parce que les baddies (les méchants) sont assez inhabituels, ils sont tous cosmiques. Y en a même un qui ressemble à Kirby, et qui tente de vous aspirer. Ensuite parce que certains animaux vont vous aider dans des endroit où il est totalement illogique de les trouver (ainsi un énorme

poisson vous prend sur son dos alors qu'il est totalement hors de l'eau, ou à des kilomètres du moindre étang, un crapaud vous aide à rebondir !). Bref, c'est la folie totale.
Et puis ce n'est pas parce que vôtre perso est tout petit que cela lui empêche d'effectuer des mouvements dignes d'un Street Fighter ! On dirait



même l'un des moines Shaolin qui s'est produit au Festival des arts martiaux, le mois dernier à Bercy ! Ainsi, il peut exécuter des high kicks dans l'air, des low kicks au ras du sol, ou encore filer un grand coup de poing dans la tête de la bestiole qui l'attaque. Et ce qui tue le plus, c'est son pouvoir spécial, directement tiré de Dragonball Z : il concentre toute l'énergie autour de ses poignets, avant de tirer un putain de méga blast qui traverse l'écran ! Tout cela dans des décors très pastel bien dessinés, avec une jouabilité sans reproche, et une bande sonore délirante à s'en écrouler de rire.
Conclusion : ce ne sera peut-être pas au goût de tout le monde, mais moi,



des jeux comme ça, je peux vous dire que ça m'éclate !

Crevette San

Le manga en version française, enfin en vente dans toutes les bonnes librairies !

Ranma 1/2

Glénat

Over the World

MEGADRIVE

Dynamite Headdy

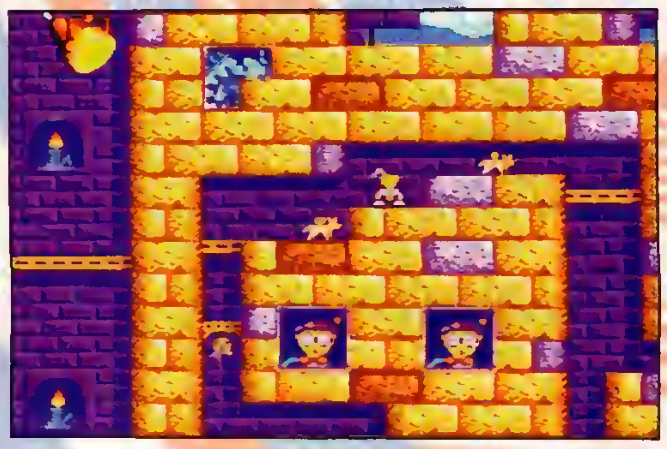
Un nouvel héros vient de voir le jour dans le monde des stars pixellisées. Son nom : Dynamite Headdy. À la vue de ses premières aventures, une chose est sûre, cette fourmi déjantée au look franchement hilarant ne laissera personne indifférent. Dès les premières secondes de jeu, le ton est donné. Une intro incroyable vous explique le scénario de l'histoire. Il semblerait qu'il soit question d'extra-terrestres envahissants qui auraient décidé de faire de la planète de notre sympathique Headdy une de leurs conquêtes. Pas très original. Mais les

protagonistes du jeu le sont. Et c'est ça qui nous intéresse.

HAUT EN COULEUR

Les concepteurs de Dynamite Headdy sont ceux auxquels on doit déjà le très fameux Gunstar Heroes, sur la même machine. L'information s'avère intéressante lorsqu'on se remémore quelles prouesses techniques étaient incluses dans ce jeu. Jamais la Megadrive ne s'en était donné autant à cœur joie. Eh bien avec Dynamite Headdy, qui sévit dans le même registre action/plate-forme, c'est idem. Il y a juste une (énorme) pointe de délire en plus. Les adeptes d'absurde que nous sommes ne s'en plaindront sûrement pas.

Penchons-nous donc un peu plus sur l'aspect technique pour commencer. Première grosse impression, les sprites de nombreux boss sont carrément énormes. On a beau commencer à en avoir l'habitude, lorsqu'ils sont correctement animés et superbement dessinés, on ne peut s'empêcher d'être admiratifs. C'est un peu la reconnaissance obligée d'un travail que l'on sait sérieux. Deuxième constatation, les graphismes, aussi fouillés que délirants, sont en plus agréablement « flashy ». Les couleurs sont vives et judicieusement choisies. Enfin, bien



sûr, il y a tous ces effets (zooms, rotations, profondeur...) qui sont gérés avec une maestria ahurissante. J'ai peut-être l'air de lancer des éloges à tout va, mais elles sont largement méritées, croyez-moi.

LE PLUS IMPORTANT : L'AMBIANCE

Mais au-delà d'une réalisation certes excellente, ce qui fait de Dynamite Headdy un jeu hors du commun, c'est son atmosphère définitivement surréaliste. Notre fourmi, l'œil sévère, se sert exclusivement de sa tête dans toutes les actions qu'elle entreprend : pour atteindre une plate-forme, pousser des blocs, détruire

des ennemis... Il faut dire que son inénarrable chef possède la particularité de se détacher du reste de son corps. Plutôt pratique.

La foule de bonus délirants que notre héros peut ramasser achève de classer ce jeu dans la catégorie « tout sauf banal » : tête de fer (très solide), tête aspirateur (il engloutit littéralement ses adversaires), bonus réducteur (pour passages étriqués)... Tous les éléments hors du commun qui sont à la base de ce jeu — je ne parle même pas de l'aspect hétéroclite de l'ensemble des ennemis — foisonnent tant qu'on ne sait plus où donner de la tête. Fin du fin, certains endroits réclameront même de votre part une certaine réflexion (juste ce qu'il faut, rassurez-vous).

En conclusion, voilà un jeu drôle et sublimement réalisé. Dès qu'il sort officiellement, soyez-en sûr, je vais sauter sur le test.

Chris,
a des visions, le soir, mollement allongé sur son lit.

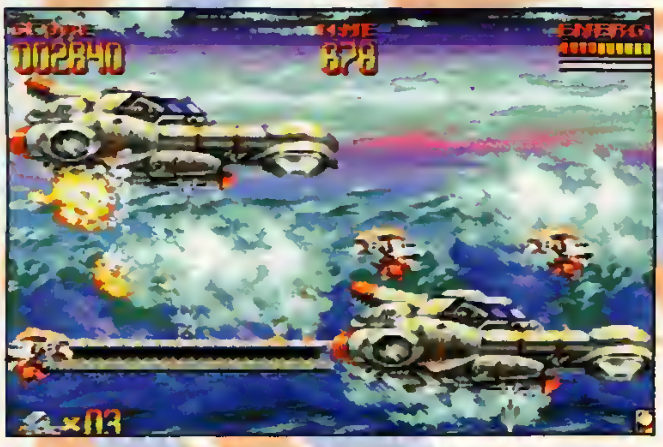
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TREASURE
genre
PLATE-FORME/ACTION

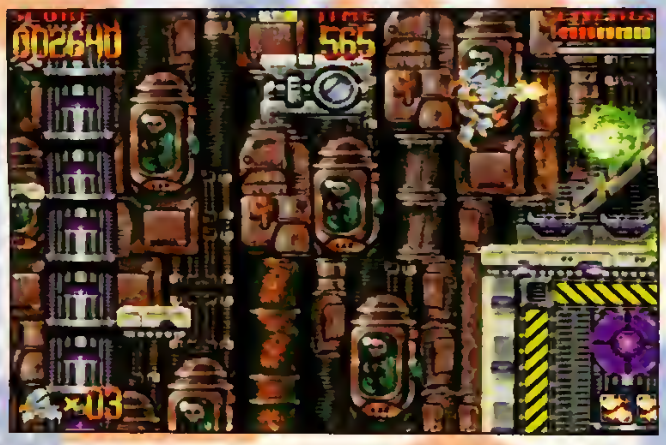
Over the World

GENESIS

Mega Turrican

Après un passage remarqué sur d'autres consoles — je pense plus particulièrement à la SNES —, Turrican voit enfin le jour dans l'univers Sega. Messieurs les programmeurs, merci. Loin de se contenter de nous proposer une réplique exacte de la version nintendienne existante, ils ont fait l'effort de concevoir un jeu complètement original et différent (même si on retrouve quelques similitudes). L'effort est à souligner. Oh ! évidemment, la recette reste la même. Vous vous retrouvez, engoncé dans une lourde armure, à l'intérieur de niveaux psychédéliques où les ennemis sont légion et devez compter sur votre seule puissance de feu pour vous en sortir. On ne change pas des bases si simples et tellement bien établies.





BOUM BOUM TAGADA !

À notre grand soulagement, l'ambiance unique du Turrican original est intégralement conservée : bourrinage à tout va, tirs incessants, explosion dans tous les sens... Les adeptes du tao de l'infinie sagesse verront à coup sûr leurs aspirations pacifistes comblées ! Tout est fait pour en tout cas.

Alors voilà, Mega Turrican n'apporte rien de franchement extraordinaire, mais on se rend compte, avec cette nouvelle version, que le jeu reste toujours aussi bon. L'intro est géante, l'ambiance explosive et le son excellemment exploité. C'est le compagnon idéal des heures creuses où l'on doit tant bien que mal exister...

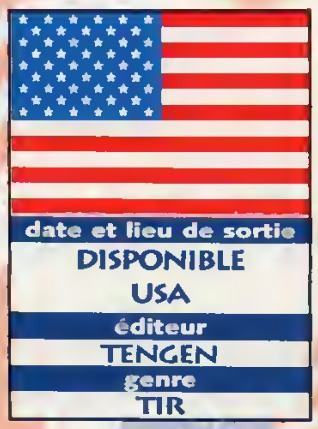
Chris,
la tête lourde du plomb qui la leste.

GENESIS

Grind Stormer

Réunissant les éléments indispensables du bon shoot them up des familles, Grind Stormer arrive à point nommé pour contenter les puristes de cet indémodable genre (salut Wonder !). Sortant de la même boîte que celle qui a donné le jour au célèbre Dragon Spirit, ce soft en conserve la représentation : fenêtre de jeu de taille réduite à gauche de l'écran et vue de haut. Côté action, c'est, évidemment, intellectuellement très limité. Vous dirigez votre vaisseau entre les myriades de tirs ennemis et devez ramasser les bonus qui traînent pour tenter de vous en sortir. D'une réalisation tout aussi sobre qu'efficace, Grind Stormer possède bien des atouts pour ravir les fans de shoot them up.

Chris,
un peu à l'étroit dans une demi-page.



date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
TENGEN
genre
TIR

Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2

TELEVISATOR 2

Player one

France 2

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
890 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX	299 F
MANETTE SUPER 4	99 F

ACTRAISER 2	486.00	MARIO IS MISSING	299.00
ADDAMS FAMILY 2	299.00	MECH WARRIOR	495.00
[illegible] VALUE	539.00	MEGAMAN SOCCER	549.00
[illegible] TENNIS	299.00	MEGAMAN X*	549.00
AMERICAN GLADIATORS	293.00	MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	549.00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495.00	**NBA JAM**	**549.00**
BUBSY	390.00	NBA SHOWDOWN	495.00
[illegible]S BUNNY	549.00	[illegible] 94	449.00
[illegible] A GAMES	299.00	NOBUNAGA AMBITION	495.00
[illegible]FTER 3	449.00	OUTLANDER	299.00
[illegible]K ROCK	298.00	PALADDIN S QUEST	495.00
[illegible]MATE	495.00	PINK PANTHER	495.00
[illegible]ANGER	495.00	PIRATES OF DARK WATER	495.00
[illegible] WORLD	299.00	PTO	590.00
[illegible]ULA	495.00	ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590.00
[illegible]SAI KEN	495.00	RUN SABER	395.00
[illegible]AL FURY 2	TEL	SECRET OF MANA*	590.00
[illegible]NAL FANTASY 2	549.00	SHADOW RUN	TEL
GENGHIS KHAN 2	539.00	SIDE POCKET	495.00
	495.00	SIM ANT	495.00
[illegible] THE ICE	299.00	SIM EARTH	495.00
[illegible]PER VOLLEY BALL	495.00	STAR FOX	299.00
[illegible]PECTOR GADGET	485.00	STAR STREK NEXT GENERATION	590.00
[illegible]OWER THE LOST DIMENSION	495.00	STREET COMBAT	299.00
[illegible]HN MADDEN 94	495.00	SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	550.00
[illegible]NG ARTHUR'S WORLD	299.00	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	549.00
KING OF DRAGON	549.00	SUPER GOAL 2	485.00
LEGEND	495.00	SUPER METROID	495.00
LEMMINGS 2	549.00	SUPER STRIKE EAGLE	299 [illegible]
[illegible]THEL ENFORCER + GUN	590.00	TERMINATOR	299 [illegible]
[illegible] OF THE RINGS	495.00	TMNT TOURNAMENT FIGHTERS	549 [illegible]
[illegible]	495.00	TOM & JERRY	299 [illegible]
		TONY MOLA SOCCER	495.00
		TOP GEAR 2**	[illegible]
		TOYS	[illegible]
		TURN N BURN	[illegible]
		ULTIMA FALSE PROPHET	[illegible]
		ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549.00
		UTOPIA	495.00
		WIZARDRY 5	549.00
		WOLFCHILD	299.00
		YOSHI S COOKIE	299 [illegible]
		ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR*	495.00

ADAPTATEUR AD29 : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
-AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT 1 AD 29 OU 1 RALLONGE DE MANETTE
*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ DATEL OU AD29 TURBO ·PRIX 149 F
· AVEC UN JEU ACHETE : 99 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 699 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN 199,00
X ZONE (SUPERSCOPE) 99,00

ACTRAISER	[illegible]	[illegible] MOVES (POWER ATHLETE)	[illegible]
FATAL FURY	[illegible]	PUSH OVER	[illegible]
GHOULS AND GHOSTS	[illegible]	SONIC BLASTMAN	[illegible]
[illegible]	[illegible]	STREET FIGHTER 2	[illegible]
JAMES BOND JR	[illegible]	STAR WARS	[illegible]
LETHAL WEAPON 3	[illegible]	PIT FIGHTER	[illegible]

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F
DRAGON BALL Z 3 : 549 F

AXELAY	[illegible]	IMPERIUM	[illegible]
BLUES BROTHERS	[illegible]	OUT OF THIS WORLD	[illegible]
[illegible]	[illegible]	RAMNA 1/2 1	[illegible]
[illegible] DANCE	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FINAL FIGHT 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FLYING HERO	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HUMAN GP	[illegible]	ROYAL CONQUEST	[illegible]
STAR WARS	[illegible]	RUSHING BEAT	[illegible]
PRINCE OF PERSIA	[illegible]	TINY TOON	[illegible]

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel	1300 F
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 500 F)	1790 F

ALCAHEST	490 [illegible]
ART OF FIGHTING*	490.00
ASTRO GOGO	390.00
BASTARD	690.00
BRAINLORD	**590.00**
DRAGON BALL Z 3*	**549.00**
DRAGON QUEST 1/2	690.00
EYE OF THE BEHOLDER	549.00
F1 CIRCUS 2	490.00
FAMILY TENNIS	299.00
FATL FURY II	590.00
FINAL FANTASY 6	TEL
FIRE EMBLEM	690.00
GAYA*	645.00
GOEMON FIGHT 2	690.00
HOKUTO NO KEN 7	690.00
HUMAN GP 2	645.00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	299.00
MACROSS	645.00
MADARA 2	449.00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	299.00
MARIO ET WARIO	390.00
NEW TETRIS 2*	590.00
NINJA WARRIOR	590.00
OLIVE ET TOM 4	399.00
POWER ATHLETE	199.00
RAMNA 1/2 2	490.00
RAMNA 1 2 3	590.00
RAMNA 1/2 4	**690.00**
R TYPE 3*	490.00
RUSHING BEAT SHURA	490.00
SAILOR MOON	690.00
SENGOKU DENSYO*	490.00
SKY MISSION	199.00
SOCCER KID	449.00
SONIC BLASTMAN 2	590.00
SUPER BOMBERMAN 94	TEL
SUPER DUNK STAR	299.00
SUPER PINBALL	490.00
SUPER VOLLEY BALL 2	390.00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390 [illegible]
TETRIS GAIDEN	490.00
TWIN BEE 2	590.00
USA ICE HOCKEY	199.00
WORLD HEROE	390.00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	499,00
CIBER CITY ODEON	99,00
DARIUS PLUS	69,00
DRAGON SLAYER (USA)	390,00
FAR EAST EDEN	279,00
FLASH HIDDERS	499,00
IMAGE FIGHT	69,00
LOIS	69,00
LEGEND OF XANADU	499,00
LOOM (USA)	390,00
LORDS OF THUNDER (USA)	390,00
MARTIAL CHAMPION	499,00
OPERATION WOLF	49,00
PC KID ROCKABILITY	199,00
RABIO LEPUS	69,00
SHAPE SHIFTER (USA)	390,00
SHERLOCK HOLMES II (USA)	390,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	**249,00**
VALIS 3 (USA)	390,00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299,00
YS III (USA)	390,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY OU ART OF FIGHTING	**1390,00**
ARCADE CARD PRO	1190,00
ART OF FIGHTING	499,00
FATAL FURY 2	499,00
MANETTE AVENUE 6	**199,00**
KING TURBO STICK	**129,00**

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ 2 MANETTES + STREET FIGHTER 2	**690 F**
AERO THE ACROBAT	4[illegible]
ALIEN 3	299 [illegible]
ALADDIN	449 [illegible]
ART OF FIGHTING	490 [illegible]
ASTERIX	249 [illegible]
BATTLETOADS	449 [illegible]
BUBSY	44[illegible]
CHAMPION SHIP POOL	449 [illegible]
CLAY FIGHTER	489 [illegible]
COOL SPOT	389 [illegible]
DENIS LA MALICE	439 [illegible]
EQUINOX	**439.00**
F1 POLE POSITION	439.00
FIFA SOCCER	449.00
FLASH BACK	439.00
KICK OFF 3	TEL
LAMBORGHINI CHALLENGE	479.00
LE COBAYE	399 [illegible]
MARIO COLLECTION	389 [illegible]
MARIO KART	389.00
NBA JAM	**489.00**
NHL 94	449.00
LA PANTHERE ROSE	479 [illegible]
PSG SOCCER	479 [illegible]
RAMNA 1/2 2	480 [illegible]
ROBOCOD	390 [illegible]
ROCK AND ROLL RACING	469 [illegible]
SIM CITY	389 [illegible]
SKYBLAZER	399 [illegible]
STREET FIGHTER 2 TURBO	489 [illegible]
SUPER AIR DRIVER	479.00
T2 JUDGEMENT DAY	299.00
THE LOST VIKING	449.00
VAL D ISERE CHAMPIONSHIP	**449.00**
VIRTUAL SOCCER	469.00
WOLFENSTEIN 3D	490.00
WORLD CLASS RUGBY	299.00
YOUNG MERLIN	489.00
ZELDA 3	389.00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT [illegible]
[illegible]
[illegible] LEAGUE BASKETBALL [illegible]

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROG	299 F
JOYSTICK ARCADE PRO 5 — 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	299F
ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN — Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	385 F
ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
MANETTE ASCII	109F

JAGUAR

JAGUAR USA + CIBERMORPH	**2390 F**
ALIEN VS PREDATOR	TEL
CHECKERED FLAG II	TEL
CLUB DRIVE	499.00
CRESCENT GALAXY	449.00
DINO DUNES	449.00
RAIDEN	449.00
TEMPEST 2000	499.00
MANETTE	299.00

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE	**1990 F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	590.00	MAGICIAN LORD	690.00
ART OF FIGHTING	990.00	MUTATION NATION	849.00
ART OF FIGHTING 2	1590.00	ROBO ARMY	849.00
BASEBALL STAR PRO	349.00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590.00
BASEBALL STAR 2	849.00	SPINMASTER	1390.00
BLUES JOURNEY	399.00	SUPER SIDE KICK 2	1590.00
CIBER LIP	490.00	TOP PLAYER GOLF	299.00
EIGHT MAN	590.00	TRASH RALLYE	690.00
FATAL FURY SPECIAL	1390.00	3 COUNT BOUNT	849.00
FATAL FURY II	990.00	**VIEW POINT**	**1290.00**
GHOST PILOT	399.00	WIND JAMMERS	1490.00
KARNOV'S REVENGE	1590.00	WORLD HEROE II	849.00
KING OF MONSTER	299.00	WORLD HEROES JET	TEL

GAME BOY

BARCODE BOY SET	149.00
FINAL FANTASY LEGEND III	299.00
JOE AND MAC	99.00
MEGAMAN 4	249.00
MICKEY 5	269.00
MORTAL KOMBAT	199.00
STROUMPFS	259.00
SUPER KICK OFF	99.00
SUPERMARIOLAND II	229.00
SUPER MARIOLAND III	279.00
TINY TOON 2	249.00
TRACK AND FIELD	99.00
ZELDA	249.00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F — **DRAGON BALL Z 489F**

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	LOTUS II (EUR)	299 00
ALADDIN (EUR)	425 00	MORTAL KOMBAT (EUR)	419 00
ART OF FIGHTING (JAP)	449,00	NBA JAM (EUR)	499,00
ASTERIX (EUR)	299,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425 00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	385 00	PELE SOCCER (USA)	299 00
BEST OF THE BEST (USA)	385 00	PINK PANTHER (EUR)	425 00
CASTELVANIA (USA)	395 00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299 00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385 00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	425 00
DRAGON BALL Z	499,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	299,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	343 00	ROYAL RUMBLE	449 00
DT ROBOTNIC (EUR)	385 00	SHINING FORCE 2 (JAP)	390 00
ETERNAL CHAMPIONS	529 00	SONIC 3 (JAP)	489 00
FATAL FURY (JAP)	299 00	SONIC SPINBALL (EUR)	385 00
FIFA SOCCER (EUR)	399,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	385 00
FLASH BACK (EUR)	385 00	STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	495 00
FORMULA ONE (EUR)	385 00	SUPER KICK OFF (EUR)	299 00
F117 (EUR)	425 00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299 00
GENERAL CHAOS (EUR)	425 00	TINY TOON (EUR)	299 00
GUNSTARS HEROES (EUR)	385 00L	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299 00
HOOK (USA)	385 00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR)	385 00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425 00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425 00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425 00	VIRTUA RACING	599,00
JURASSIC PARK (EUR)	299 00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385 00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299 00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	299 00
LAND STALKER (EUR)	425 00	X MEN (EUR)	299 00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	499 00	ZOMBIES ATE MY NEIGNBOR (USA)	385 00
LOST VIKING (USA)	425 00	ZOOL (EUR)	299 00

MEGA PROMOS !

BUBSY 299,00 — **STREET FIGHTER II' 449,00**

		KID CHAMELEON (JAP)	99,0
ALIEN 3 (EUR)	199,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SPEEDBALL 2	159,00
CHAKAN (EUR)	199,00	STRIDER (EUR)	149,00
CRYING (JAP)	149,00	SUNSET RIDERS	159,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
HAUNTING (EUR)	159,00	ZERO WING (JAP)	99,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 45 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 145 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D GENERATION	199 00	PINBALL FANTASY	229.00
SLEEP WALKER	229.00	ZOOL	199.00
OVER KILL	229.00	SENSIBLE SOCCER	199.00
NIGEL MANSELL	249.00	MICROCOSM	349.00
TFX	299.00	PIRATE GOLD	229.00
ARABIAN NIGHTS	TEL	ALFRED CHICKEN	229.00
DANGEROUS STREET	229.00	DENIS LA MALICE	229.00
LIBERATION	279.00	TROLLS	249.00
CASTLE II	249.00	PROJETX + F 17	249.00
ALIEN BREED + QWAK	249.00	DISPOSABLE HERO	249.00

CARTE DE DECOMPRESSION FULL MOTION VIDEO 1690 F

3 DO

3 DO + CRASH A BURN : NTSC 4290 F PAL 4690 F NTSC/PAL 4890 F

SEWER SHARK	495,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	[illegible]
WHO SHOT JOHNNY ROCK	469 00	TWISTED	[illegible]
CELLAR 2	495 00	ULTRAMAN (JAP)	[illegible]
BATTLE CHESS	495 00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495 00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495 00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	495 00	LEMMINGS	449,00
STOLER	395,00	JOHN MADDEN FOOTBALL	399 00
MICROCOSM	495 00	WING COMMANDER	399,00
THE HORDE	495 00	PEOPLE BEACH GOLF	495 00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	JOYSTICK ARCADE	TEL

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199 00	RAMNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	SONIC	299,00
FINAL FIGHT	199,00	WONDER DOG	199 00
PRINCE OF PERSIA	199,00		

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	299 00	OUT OF THIS WORLD 2	495,00
CHUCK ROCK	425	POWER MONGER	425 00
HIGHGANGER	425 00	PUGSY	495 00
DOUBLE SWICH	495 00	REVENGE OF THE NINJA	425 00
DRACULA	495 00	SPIDERMAN	385 00
FERCO LE DAUPHIN	425 00	SEWER SHARK	495 00
EUROPEAN RACERS	425 00	SHERLOCK HOLMES 2	449 00
INDIANA JONES	449 00	STAR WARS REBELL ASSAULT	495 00
JOE MONTANA	495 00	SUN OF CHUCK	495,00
JURASSIC PARK	495 00	TERMINATOR	495 00
KRISS KROSS	449 00	THE 3RD WAR	449 00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	VAY	449 00
LUNAR	495 00	WILLY BEMISH	449 00
MAD DOG MC CREE	425 00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00
MONKEY ISLAND	449 00		

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	425,00
FINAL FIGHT	299,00	SHERLOCK HOLMES	299,00
HOOK	299,00	PUGSY CD	425 00
JAGUAR XJ220	299,00	SILPHEED	425 00
GROUND ZERO TEXAS	449 00	THUNDER HAWK	425 00
MORTAL KOMBAT	385,00	WOLFCHILD	299 00
NIGHT TRAP	449 00	WONDERDOG	299 00
NHL 94	395 00	WWF RAGE IN THE CAGE	385 00
MICROCOSME	449 00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville .....
Age ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

CONCOURS

DEC TRUVIDEO 1995

GROUND ZERO TEXAS

LES QUESTIONS

1 Il a mis en scène Ground Zero Texas et Rapid Fire. De qui s'agit-il ?
- A Dwight H. Little
- B George Lucas
- C David Lynch

2 Combien a coûté la réalisation de Ground Zero Texas ?
- A 500 millions de francs
- B 3 millions de dollars
- C 75 millions de dollars

3 Ground Zero Texas est...
- A un film interactif
- B un dessin vidéo animé
- C un jeu virtuel

4 La K7 vidéo Rapid Fire sera en vente le...
- A 21 avril 1994
- B 16 juin 1994
- C 31 juillet 1994

5 Qui est Brandon Lee, l'acteur principal du film Rapid Fire ?
- A le neveu de Bruce Lee
- B le petit frère de Bruce Lee
- C le fils de Bruce Lee

Le 1er film interactif

LES LOTS

1er prix :
le Multi-Mega + le jeu Ground Zero Texas + le film Rapid Fire en K7 vidéo + le T-shirt Sony.

Du 2e au 20e prix :
le jeu Ground Zero Texas + le film Rapid Fire en K7 vidéo + le T-Shirt Sony.

Du 21e au 30e prix :
le film Rapid Fire en K7 vidéo + le T-shirt Sony.

Du 31e au 50e prix :
le T-Shirt Sony.

POUR PARTICIPER :
Composez le 36 68 77 33 et jouez en direct.
Tapez 3615 PLAYER ONE (rubrique JEUX).
Ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse à :
Player One - Concours Ground Zero Texas
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand

PFC VIDEO
SEGA MULTI-MEGA
SONY ELECTRONIC PUBLISHING
Le Magazine N°1 des Consoles
Player One
FOX VIDEO

SECONDE PARTIE

LE RETOUR !

Suite et fin de notre grand dossier sur les métiers du jeu vidéo : concepteur, hotliner, vendeur, allez jusqu'au bout de votre passion !

CASTING

Un dossier enlevé, exhaustif et de bon aloi proposé par :

— Iggy, le bellâtre

— Mahalia, la pin-up, et

— Inoshiro, qui ne danse pas le MIA mais écoute présentement Magma.

Avec la collaboration éclairée de Nathalie et Hélène, déesses de patience.

Et aussi : Stéphane « I Love Patrick Juvet » !

Sous les bons auspices de Pedro, puriste de la salade niçoise.

Avec de jolies photos prises par Arnaud Lescadieu et Delphine Software.

VIE ET MORT D'UNE CARTOUCHE

Ne vous êtes-vous jamais demandé par quel parcours était passée la cartouche sur laquelle vous venez de poser vos petits doigts musclés ? En préambule à ce dossier, Player vous offre un vade-mecum qui vous aidera à mieux comprendre les pages qui vont suivre.

Un jeu passe par trois grandes étapes :

LE DÉVELOPPEMENT

On désigne sous ce nom tout le travail de conception du jeu, des premiers storyboards sur papier au « débuggage » (élimination des dernières erreurs de programmation). Fini le temps des programmeurs solitaires officiant dans leur coin ! Le développement est désormais un travail d'équipe regroupant des graphistes, des programmeurs, des musicos, etc. Ces équipes peuvent œuvrer au sein de :

• sociétés indépendantes travaillant en free-lance pour certains éditeurs qui leur passent commande. Cryo (Dune, Speedy Gonzales), Digital Pictures (Night Trap, Double Switch, Ground Zero Texas) ou encore Core Design (Thunderhawk, Chuck Rock I et II, Jaguar XJ 220) vendent ainsi leurs jeux aux éditeurs qui sont intéressés.

• studios affiliés à une grande société d'édition. Exemple : Westwood Studio (Young Merlin, Dune II), une filiale de Virgin très autonome mais qui travaille exclusivement pour cet éditeur.

• équipes travaillant en interne pour les éditeurs. Aladdin ou Le Livre de la Jungle ont par exemple été programmés directement chez Virgin.

Photo rarissime des développeurs de Delphine, dans leur sanctuaire.

Pour établir une analogie avec l'industrie du disque, ces concepteurs ont un statut un peu similaire à celui d'un chanteur ou d'un groupe de rock dans l'industrie du disque : ils élaborent la matière première mais, faute de moyens suffisants pour commercialiser leur création, abandonnent une partie de leurs droits moyennant espèces sonnantes et trébuchantes.

L'ÉDITION

Une fois le jeu terminé, il reste à le dupliquer sur cartouche, à gérer les relations avec Sega ou Nintendo (ils ont un droit de regard sur tous les jeux qui sortent sur leurs consoles), à créer le packaging et à le vendre. C'est là tout le travail de l'éditeur. Pour reprendre le rapport avec la musique, le statut de l'éditeur serait équivalent à celui de la maison de disques. Son poids financier conséquent lui permet de traiter d'égal à égal avec la distribution et d'obtenir des tarifs préférentiels : eh oui, c'est pas très moral mais, pour négocier les prix, c'est sûr qu'il vaut mieux s'appeler Sony que Duchmol & Associés !

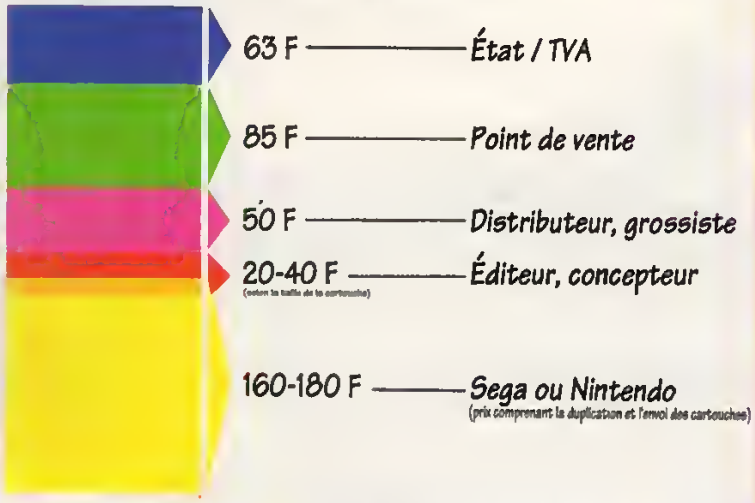
Le plus souvent, l'éditeur prend également en charge tout ce qui est communication : relations avec les journalistes (petit message d'Elwood à l'attention de Sega, en passant : . « Prière de virer l'argent aux Bahamas et non plus en Suisse comme avant ! »), publicité, etc.

LA DISTRIBUTION

La distribution, c'est la structure qui se charge de dispatcher les cartouches dans l'ensemble des points de vente du territoire. Généralement, cette tâche est confiée à une société spécialisée — appelée grossiste — mais un certain nombre d'éditeurs ou de constructeurs (Sony, Bandaï, Sega, Nintendo...) possèdent leur propre département de distribution.

QUI TOUCHE QUOI

Exemple (arrondi) de répartition sur une cartouche vendue au prix public de 400 F.



Chiffres obtenus par recoupements d'informations, non officiellement visés par Sega et Nintendo.

PROFESSION : CRÉATEUR DE JEUX VIDÉO

Allez, vous pouvez nous le dire, on ne le trahira pas votre secret ! Nous savons qu'il vous arrive de rêver que, un jour, vous marcherez sur les traces de Miyamoto et que vous créerez des jeux fabuleux, des monuments dignes de Super Mario. Mais comment faire ? Le développement d'un jeu, ça ne s'apprend pas à l'école ! Alors, afin de vous faciliter (un peu) la tâche, nous sommes partis à la rencontre de ces artistes d'un genre nouveau, pour esquisser une sorte de portrait-type de ces métiers finalement peu connus.

Le développement d'un jeu requiert énormément de temps. Pendant des mois, une équipe (plus ou moins nombreuse selon le genre de jeu, son envergure et ses supports) travaille d'arrache-pied tous les jours pour que les fans de jeux puissent enfin s'éclater sur leurs consoles de prédilection.
Mais, au fait, examinons qui fait quoi.

Pascal Pinteau et l'une de ses créations pour le design du jeu Time Cop.

LE SCÉNARISTE

À l'instar d'un film, un jeu vidéo raconte une histoire. Et qui dit histoire dit... scénariste ! Le rôle du scénariste de jeu ne se borne pas à décrire le cadre des nouveaux avatars de Mario ou de Sonic (genre : « Mais qui pourrait donc bien se faire enlever cette fois-ci ? »). Le scénariste doit, en priorité, définir le genre du jeu et imaginer tous les pièges et péripéties que les joueurs vivront. Nous avons rencontré **Pascal Pinteau**, qui vient d'écrire le scénario de Time Cop, adapté du prochain Van Damme (voir les pages Stop Info) que Cryo développe actuellement.

« *J'ai une formation de scénariste de télévision. J'ai travaillé avec Jacques Antoine sur des jeux télévisés (Fort Boyard notamment). Cela m'a permis d'acquérir le sens du jeu et la mécanique des épreuves ! J'ai aussi travaillé dans le dessin animé et dans les effets spéciaux. Tout cela m'a donné une bonne base pour mélanger les aspects ludique et visuel. Les gens de Cryo m'ont alors proposé de concevoir des scénarios de jeux vidéo. J'ai donc écrit mon premier scénario de jeu, Speedy Ganzales — pour lequel j'ai aussi fait un peu de game design.* »

Pascal a ensuite embrayé sur Time Cop. En plus d'écrire l'histoire, il a aussi créé des tas de maquettes et d'accessoires... dignes d'un véritable film ! N'en déduisons pas que l'écriture d'un scénario implique une participation au design du jeu... mais lorsque c'est le cas, quel plus ! Le scénario de Time Cop tient sur une trentaine de pages. Des pages dans lesquelles Pascal explique toutes les embrouilles que le personnage risque de rencontrer à chacun des niveaux. En complément, l'auteur a effectué une multitude de dessins et de plans afin que toute l'équipe partage la même vision du jeu. Bien sûr, tout cela est susceptible de modifications. Mais le socle du jeu, c'est bien le scénario !

— Formation : pas de véritable formation de base. Pascal vous conseille néanmoins d'avoir une solide culture, laquelle sera littéraire, cinématographique et télévisuelle. Tout cela pour sortir des sentiers battus du jeu vidéo !

— Statut : le scénariste peut être salarié ou, plus généralement, il a le statut d'auteur.

— Rémunération : le prix d'un scénario est très variable. 50 000 francs constitue un bon prix.

— Conseils : ne pas trop espérer en vivre. Très peu de gens y arrivent. Comme Pascal, considérez plutôt l'écriture en général... Élargissez votre champ d'investigation. Bref, soyez multimédia !

D'autres réalisations de Pascal pour Time Cop : on se croirait transporté à Hollywood !

Pascal, Emmanuel Forsans (producer) et Takashi Minagawa, de JVC, avant une réunion de travail sur Time Cop.

LE CHEF DE PROJET, LE « PRODUCER »

Il dirige le développement du jeu et se trouve en haut de la hiérarchie de l'équipe de développement. Il est chargé de superviser les différentes opérations, de gérer le budget de départ et de terminer le soft en temps et en heure. Sa tâche en fait une sorte de « tampon » entre les financiers et les développeurs de son équipe. Il est parfois l'auteur du scénario mais ce n'est pas systématique

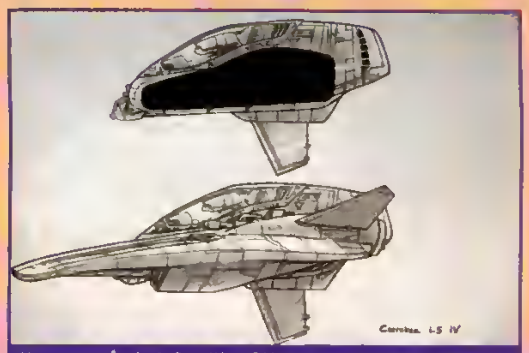
Emmanuel Forsans, âgé de 28 ans, est chef de projet, ou plutôt « producer » de Time Cop et de plusieurs jeux en cours chez Cryo. Il a une formation de droit. Mais, passionné de micro, il a commencé à faire des programmes à Infogrames. Ensuite, il a travaillé à droite et à gauche dans la micro. Emmanuel a rejoint Cryo où il assure la fonction de producer sur plusieurs jeux. Les responsabilités sont énormes puisque Emmanuel gère une enveloppe de plusieurs millions ! Le rôle du producer dépend des projets. Dans le cas de Time Cop, l'équipe placée sous sa direction compte six personnes. Emmanuel coordonne le développement, s'assure de la qualité du produit et veille à ce que les délais soient respectés. Les fonctions de chef de projet et de producer sont sensiblement différentes. Pour comparer avec le ciné, on peut dire que le producer assure des fonctions similaires à celles du producteur de film, alors que le chef de projet s'apparente plus au réalisateur. Dans la pratique, les deux fonctions sont cumulables.

— FORMATION : pas de véritable formation de base. Excellentes connaissances informatiques et capacités de gestion obligatoires.
— STATUT : salarié.
— RÉMUNÉRATION : variable. De 20 000 à 40 000 francs par mois, selon l'employeur, le nombre de projets dirigés, etc. À vous de négocier vos futurs salaires, commissions et pourcentages !

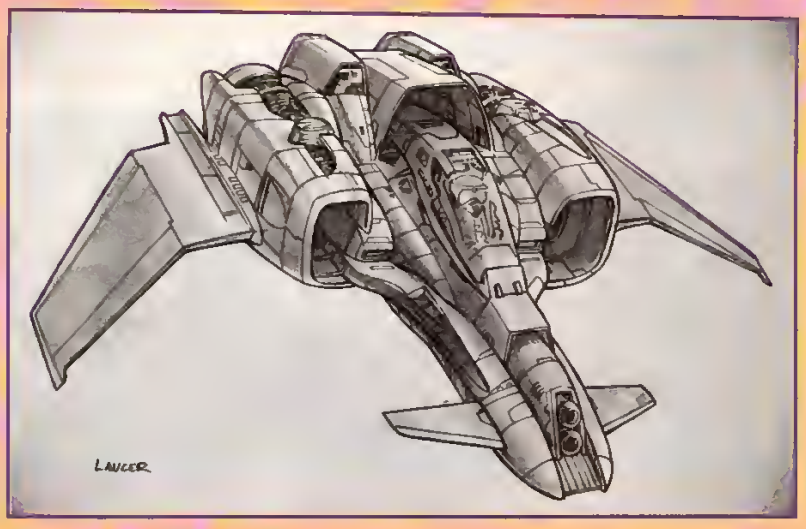
Emmanuel Forsans, « producer » chez Cryo, est notamment chargé du développement de Time Cop.

— CONSEILS : accrochez-vous ! Emmanuel vous donne un truc : bossez et effectuez des stages durant les vacances ! Et sachez qu'avoir le sens des relations humaines est nécessaire !

LES DESSINATEURS « DESIGNERS » DE PRODUCTION


Un avant-goût du 4e Star Wars ? Nooon, nous sommes toujours en train de dévaliser les cartons d'études de Jean-Luc !

Les dessinateurs travaillent sur le papier. Ils visualisent (car tous les scénaristes ne s'appellent pas Pascal Pinteau !) les décors, les personnages, les armes, bref, tous les délires du scénario. Les designers commencent à travailler dès le début du projet. Leurs illustrations servent de références aux graphistes et programmeurs qui les transposeront sur leurs écrans informatiques. Dispositions pour le dessin, bien sûr, mais également imagination et capacité à visualiser ce qu'un croquis sur papier donnera une fois transposé sur ordinateur sont les talents premiers du designer. Nous avons rencontré **Jean-Luc Sala**, 26 ans.



« J'ai suivi une formation artistique classique : bac A3, trois ans de Beaux-Arts de BD en Belgique et une prépa aux Beaux-Arts. Ensuite, j'ai travaillé sur des BD et des illustrations pour jeux de rôle (Jeon-Luc a même eu le privilège de dessiner pour Player*). J'ai galéré pendant trois ans et je suis rentré chez Cryo par coup de bol. »*

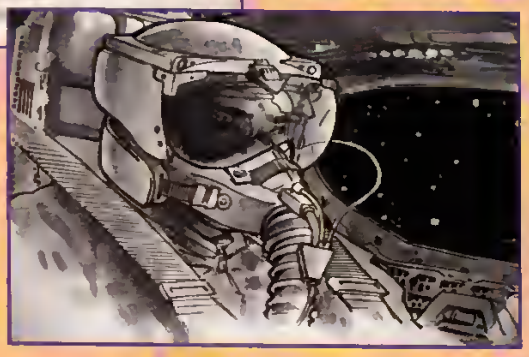
Une fois ses dessins effectués, le « designer » de prod conserve généralement un avis consultatif sur l'évolution du projet.

— Formation : artistique. Les bons en dessin, c'est pour vous !

— Statut : salarié ou, plus souvent, auteur. Dans ce cas, le « designer » est assimilable a un dessinateur de BD. Il peut conserver les droits de ses créations (il touchera du blé si l'on s'en ressert pour une suite, par exemple).

— Rémunération : une fois de plus, variable. Un débutant peut recevoir une avance de 10 000/ 12 000 francs par mois puis un pourcentage éventuel sur la somme globale rapportée par le jeu à l'employeur.

— Conseils : ne l'oubliez jamais, ce sont avant tout des dessinateurs. Des plans dans la BD, le cinéma peuvent être espérés, mais juste pour une minorité ! Car, les postulants se bousculent au portillon et le métier d'artiste est très difficile ! Jean-Luc vous conseille de faire un max d'études de dessin pour avoir des bases solides, en perspective par exemple.



GRAPHISTE 2D

Le graphiste 2D est celui qui réalise les écrans de jeu à l'aide d'un logiciel de dessin. Il ne s'occupe que des écrans « classiques » en deux dimensions et non des graphismes 3D (qui sont, eux, élaborés à partir de polygones calculés par la machine) comme dans Starwing ou Virtua Racing. **Hubert Szymczak** :

« J'ai trouvé mon travail par chance ! Après avoir rencontré des gens à droite, à gauche, j'ai présenté des dessins sur papier et puis... voilà ! Avant de travailler dans les jeux vidéo, je bossais dans l'organisation de loisirs, voyages, activités sportives, concerts, des trucs comme ça... J'étais dans le milieu social. Dans le cadre de mon ancien travail, j'orientais les gens vers des activités d'expression. Comme je dessinais, j'avais déjà une expérience dans le domaine graphique et je proposais aux gens de faire du dessin. J'avais acheté une des premières consoles et les gamins étaient vraiment mordus. J'ai eu envie de dessiner pour ça ! »

Lors de la création d'un jeu, toutes les positions des sprites sont préalablement décomposées sous un logiciel de dessin (image réalisée par la Sté Empire pour le jeu Empire Soccer).

Désormais, notre ami est un homme comblé : il passe ses journées en compagnie de petits bonshommes pixellisés !

— FORMATION : artistique et informatique vivement conseillées.

— STATUT : salarié.

— RÉMUNÉRATION : variable. 10 000/12 000 francs par mois. Notons que certains éditeurs gratifient leurs créateurs de « primes de rendement » destinées à sensibiliser les équipes au respect des délais.

— CONSEILS (lisez avec attention !) : comme pour tous les autres métiers du jeu, il y a peu de places pour beaucoup de demandes. Soyez donc prudent. Et, surtout, faites le max d'études et, si possible, multipliez les stages !

SALARIÉ OU AUTEUR ?

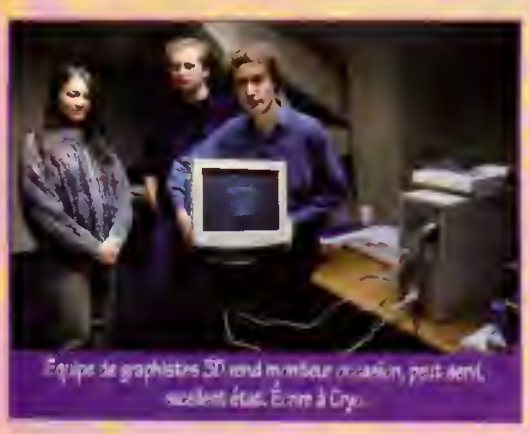
Vous allez rencontrer, au cours de ce dossier, les termes d'« auteur » et de « salarié ». Ils désignent deux statuts différents :

• L'auteur travaille à son compte. Il vend son œuvre « clé en main » ou touche un pourcentage sur les ventes du produit qu'il a contribué à réaliser.

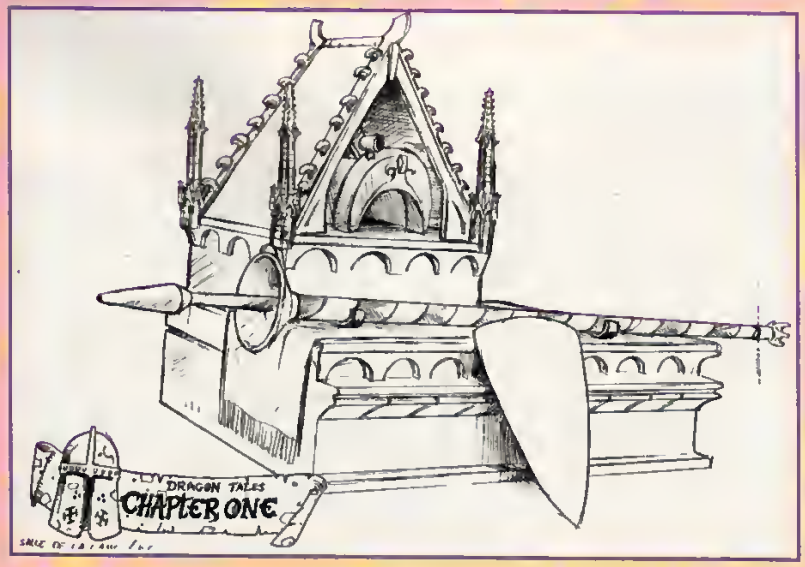
• Le salarié reçoit chaque mois un salaire fixe. En échange, il est astreint à une présence régulière, un certain nombre d'heures par jour et un certain nombre de jours par semaine (même s'il s'agit d'une condition théorique : dans la création, les dépassements d'horaires ne se comptent plus). Attention, lorsque nous vous disons qu'un créateur de jeux est salarié, cela inclut aussi bien les contrats à durée indéterminée que ceux à durée déterminée. Dans ce dernier cas, le contrat se termine à la fin du développement. Heureusement, les salariés sont souvent réembauchés illico sur un autre jeu.

GRAPHISTE 3D

Le graphiste 3D travaille en trois dimensions ! Sur des gros PC ou des Silicon Graphics, il crée et développe des images de synthèse qui seront utilisées dans les jeux. Il doit être patient car le temps de calcul peut être très long (il dépend des machines et des éléments développés). Impatients, ce métier n'est pas pour vous ! **Florian Desforges**, 21 ans, et **Maï Nguyen**, 24 ans, sont graphistes 3D. Florian nous informe que le graphiste 3D doit être « à la fois éclairagiste et metteur en scène ». Le cas de Maï est particulièrement intéressant. D'abord parce que les filles semblent figurer en minorité dans les rangs des développeurs de jeux. Ensuite parce qu'elle a été embauchée sur CV (curriculum vitae, le courrier qu'on envoie lorsqu'on cherche du boulot, et qui résume études, expériences professionnelles, etc.), alors que l'écrasante majorité des gens interviewés pour ce dossier affirment avoir trouvé leur job par chance, relations et même hasard !



Équipe de graphistes 3D rend monsieur occasion, petit sent, excellent état. Écrire à Cryo...



— Formation : informatique et artistique.
— Statut : salarié ou auteur.
— Rémunération : variable. 10 000 francs par mois.
— Conseils : là encore, une bonne culture de base et des références ciné (entre autres) solides sont recommandées. Florian vous suggère : « Dessinez et, surtout, sculptez puisque, d'ici quelques années, la modélisation pourrait se faire en virtuel ! »

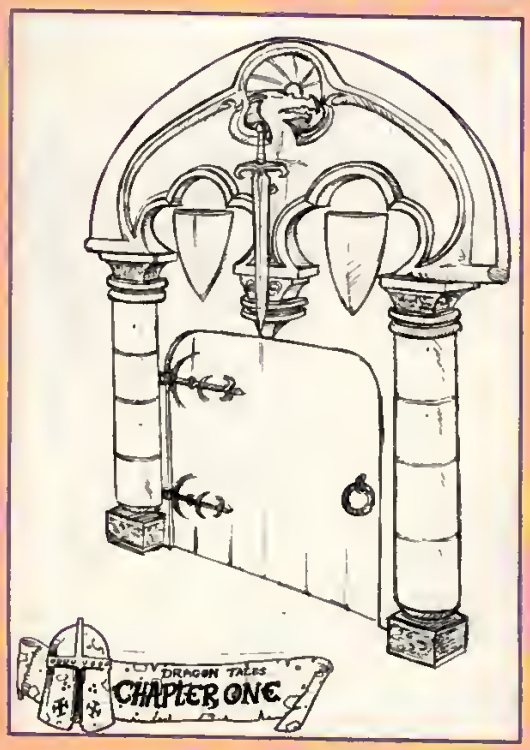
SALAIRE BRUT/SALAIRE NET

Tous les salaires dont on vous parle sont « brut », c'est-à-dire qu'ils ne correspondent pas vraiment à la somme touchée par le salarié. En effet, sur ce salaire sont prélevées environ 20 % de charges sociales : assurance-vieillesse, chomâge, accident du travail ou encore maladie, CSG (Contribution sociale généralisée)... Pour résumer, lorsqu'on dit qu'un salarié est payé 10 000 francs brut, il touche environ 8 000 francs net.

DOSSIER LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

LE PROGRAMMEUR

Son rôle est évident : il programme le jeu ! Dans le cadre du développement de Time Cop, cela inclut aussi les routines de musique du jeu. Fabien Fessard, 21 ans, programme depuis l'âge de 13 ans. « Il n'y a pas de parcours-type pour devenir programmeur. Mais la plupart de ceux qui excercent ce métier ont passé un bac scientifique et enchaîné avec des études d'informatique. Le programmeur passe des heures devant son ordinateur... Il doit donc être passionné, avoir la volonté de progresser en programmation et, bien sûr, aimer ça. »



Fabien Fessard en pleine programmation pour Time Cop.

— Formation : scientifique et informatique.
— Statut : salarié.
— Rémunération : variable, comme toujours. Le salaire d'un débutant tourne autour de 10 000 voire 12 000 francs par mois.
— Conseils : Fabien nous précise que le métier de programmeur de jeux est somme toute assez « marginal ». Mais, il ne faut pas se faire d'illusions : le programmeur de jeu peut travailler sans diplôme mais les autres débouchés de la programmation, où il y a plus de postes à pourvoir (l'industrie, par exemple), exigent par contre des diplômes en informatique.

Time Cop...

ANIMATEUR, MUSICIEN ET... TESTEUR

• Dans certains cas, un animateur complète les équipes de graphistes/programmeurs. C'est par exemple le cas pour Speedy Gonzales (un jeu Cryo très prometteur qui sera édité par Sega) sur lequel a travaillé Jacques Muller, un animateur de DA français que nous vous présentons plus en détail en Stop Info.

• Le musicien compose évidemment les thèmes musicaux du jeu. Il doit concilier des compétences musicales et informatiques. Certains spécialistes de cet art difficile ont acquis une réputation mondiale ! Mais si la tendance est encore de faire appel à des spécialistes de la musique de jeu, les éditeurs commencent à proposer aux musiciens « traditionnels » de tâter de la bande-son de jeu : la zik de Microcosm est, par exemple, signée par un des membres du groupe Yes.

• Une fois le jeu terminé, il passe entre les mains impitoyables du testeur. Les tests sont effectués en deux temps. En premier lieu, les développeurs l'essaient pour vérifier qu'il tourne correctement. Ensuite, sont organisées des sortes d'avant-premières au cours desquelles des joueurs « normaux » sont invités à jouer et à formuler leurs commentaires : défauts de jouabilité, petites erreurs de programmation etc. Les développeurs en tiennent compte et rectifient, au besoin, le jeu. Voilà, quelques mois se sont écoulés et le jeu est enfin prêt. Les fans et les journalistes peuvent se jeter dessus !

...promet de séduire les amateurs de beat them up

LES HOTLINERS, LES VENDEURS ET LES AUTRES

Comme toute industrie, le jeu vidéo génère des dizaines d'emplois variés. N'ayant pas la place de vous les présenter tous, nous avons choisi de mettre en avant deux professions qui font rêver nombre d'entre vous, celles de hotliner et de vendeur spécialisé.

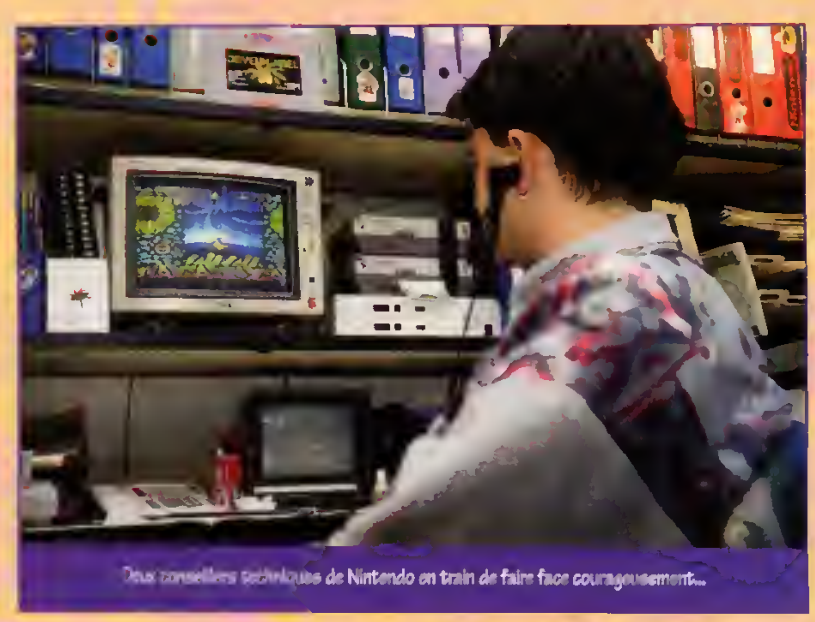
CONSEILLERS TECHNIQUES ET HOTLINERS

Travailleurs de l'ombre, ils passent leurs journées à répondre par téléphone aux questions angoissées des joueurs.

Première étape : Sega. L'ambiance est cool. La majorité des hotliners sont jeunes. Sandrine, 21 ans, travaille comme « hotlineuse » depuis plus de deux ans. Sa formation ? *« Au départ, j'ai une formation de prof de spart ! Je suis rentrée chez Sega en tombant par hasard sur une petite annonce. Comme je trouvais sympa l'idée de travailler dans les jeux, je me suis présentée et ça a marché ! »*

Marc Leroy, responsable de la hotline de Sega, prévient : *« Avec le développement des 36 68 et des boîtes à lettres vocales, le métier de hotliner va être profondément modifié. En effet, il n'y aura plus de contact direct avec les joueurs. »*

Second rendez-vous : Nintendo. Là, les hotliners répondent au titre de « conseillers techniques ». **Denis Ducommun**, l'homme en charge, nous explique que la hotline fait partie du service consommateurs qui regroupe aussi la télématique et le courrier. Les hotliners semblent détendus. Le boulot est le même : répondre aux questions des joueurs et évaluer les nouveautés avant leur sortie sur le marché, ce qui, nous le savons, séduira les plus fans d'entre vous. Les affiches placardées sur les murs des locaux de la hotline, genre « la charte du consommateur », rappellent l'esprit d'entreprise typiquement américain (« l'employé du mois », etc.). Il y a au total une trentaine de conseillers.



Deux conseillers techniques de Nintendo en train de faire face courageusement...

...aux centaines d'appels au secours lancés par les joueurs.

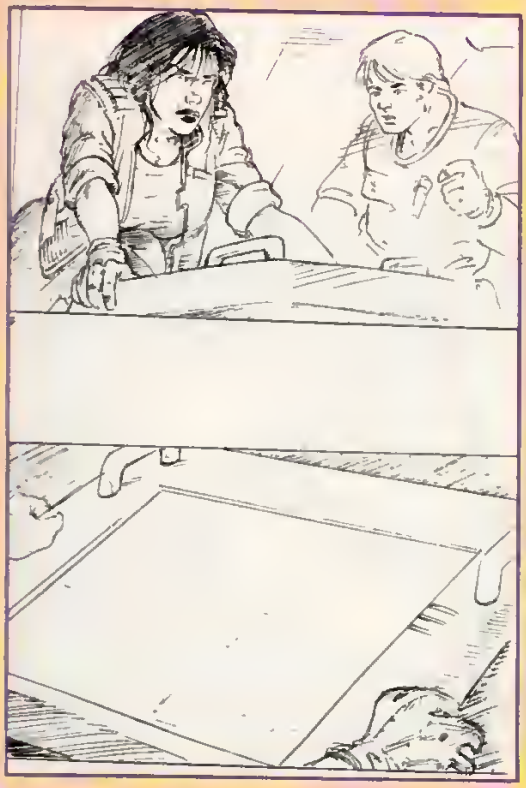
Sandrine, passée du sport au jeu vidéo, est aujourd'hui hotlineuse Sega.

Marc Leroy, responsable de la hotline Sega, est visiblement ému par le dernier Player.

— FORMATION : les hotliners viennent de tous les horizons. Ne croyez pas qu'il vous suffise d'être un dieu des jeux pour postuler en toute sérénité. Ça aide, bien sûr, mais on recherche avant tout des gens capables de s'exprimer correctement.

— STATUT : salarié.

— RÉMUNÉRATION : variable (certains hotliners sont responsables d'un groupe



un téléphone sans immédiatement détruire l'odieux objet ! » Non, nous n'exagérons pas : elle connaît encore des rechutes, la pauvre !

— PERSPECTIVES : journalisme spécialisé ou intégration (cela dépend de la société) dans un service commercial.

Victor Pérez, l'homme des relations publiques de Delphine, surpris en plein boulot par Player.

VENDEUSES ET VENDEURS

Tout le monde les connaît ou plutôt croit les connaître...

Marie-France, responsable du rayon jeu vidéo d'un mégastore Virgin, en dit plus pour *Player* !

« *J'ai fait des études de médecine. Ensuite, j'ai travaillé dans le secteur du jouet. De là, le passage au jeu vidéo s'est fait sur entretien. J'ai découvert les jeux sur le tas !* »

Devenue chef de rayon, elle assiste désormais aux entretiens d'embauche des candidats vendeurs, s'occupe du réassort (les commandes), bref, gère toute l'organisation du rayon. Les vendeurs, quant à eux, ont pour mission absolue de... vendre ! Toute l'équipe se tient au courant des nouveautés, quitte à les essayer le soir, à la maison. On est conscient qu'un jeu, ça coûte cher et que personne n'aime être déçu. Savoir conseiller intelligemment, ça fait partie du métier.

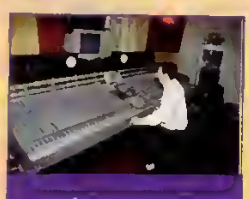
— FORMATION : pas de formation type.

— STATUT : salarié.

— RÉMUNÉRATION : variable selon l'ancienneté et les connaissances, de 6 500 à plus de 10 000 francs pour un chef de rayon.

— CONSEILS : là aussi, les places sont limitées. Attention ! Connaître les jeux, c'est bien, mais savoir vendre c'est mieux.

— PERSPECTIVES : dans les grandes surfaces, passer chef de rayon, et peut-être au-delà.



Un cliché rare de Totor en train de rêver à Phil Spector dans le studio high-tech de Delphine.

de conseillers). Le hotliner débutant est payé entre 7 000 et 9 000 francs par mois.

— CONSEILS : Attention ! Boulot usant. Claire, la Yoda de *Nintendo Player* a passé trois ans et demi à la hotline Nintendo. « À la fin, je ne pouvais plus voir

Denis Auzemour, boss de la hotline Nintendo. Avant son guide spirituel, Bart Simpson.

LE SCOREGAMES ANTONY

Joachim Leballly (23 ans) :

« Ça fait un an et demi que je travaille à Scoregames. Avant, j'étais vendeur à bras, c'est-à-dire vendeur de TV, chaînes, hi-fi. Je teste la quasi-totalité des jeux que l'on reçoit. L'important pour être vendeur de jeux vidéo, c'est de connaître les bases du commerce, c'est un business comme un autre voire plus difficile. Il ne suffit pas de savoir jouer. Il faut aussi avoir un bon contact avec les enfants sans pour autant devenir copain avec eux. Moi, je suis vendeur depuis l'âge de 17 ans. Je gagne 7 500 francs par mois. »

Pierric Longatte (21 ans) :

« Avant, j'étais vendeur chez Micromania, après, il y a eu mon service et en revenant je suis arrivé chez Scoregames. J'ai toujours été intéressé par les jeux vidéo. J'ai commencé sur PC 6128 et ensuite je suis passé à une Megadrive. Des conseils ? Je dirais qu'il faut bien connaître le produit tout en étant objectif et en écoutant bien le client. Il faut faire des études en rapport avec le commerce ou, pourquoi pas, en psychologie. Je gagne 7 000 francs par mois auxquels s'ajoute une prime.

LES AUTRES MÉTIERS DU JEU

ATTACHÉ DE PRESSE

Responsable des relations — parfois houleuses — avec la presse. Nécessite flegme (vous découvrez que votre journaliste chéri a mis la note de 50 % à votre nouveau jeu) et cynisme (vivre avec le pénible devoir de débaucher les journalistes pour éviter à tout prix que votre daube du mois soit sacrée « Daube de la mort »).
Formation : école d'attachés de presse. Néanmoins, tous les parcours peuvent mener au métier d'attaché de presse. Pour preuve, celui de Victor Pérez, attaché de presse de Delphine, qui a fait des études de... sémiologie !

LES MÉTIERS DU MARKETING

Vendre et promouvoir les jeux, travailler sur les pubs, etc. A priori, cela peut paraître moins excitant de travailler dans ces branches commerciales que dans la création des jeux et/ou le journalisme spécialisé. Néanmoins, ne croyez-vous pas qu'il est préférable de travailler dans les jeux plutôt que n'importe où ailleurs ? Si vous ne savez pas dessiner, que l'infographie ne vous dit rien et que la rédaction de tests vous paraît rédhibitoire (mot courtesy of Chris) mais que vous voulez absolument bosser dans le jeu vidéo, vous pouvez considérer ces options.
Le marketing (mercatique en « toubonais ») consiste à réfléchir sur les stratégies commerciales. C'est un travail de bureau, certes, mais, comme dans la pub, il y a une bonne marge de création. Après tout, il s'agit bien de trouver le moyen le plus agressif pour appâter les clients et de réfléchir à la stratégie commerciale de la société.
Quant à la vente, elle peut se résumer à trouver (en conjonction avec les équipes du marketing) les moyens de faire en sorte que vos jeux deviennent les best-sellers qu'ils méritent d'être : des boîtes comme Sega ou Nintendo emploient de nombreux commerciaux. Ceux-ci ne sont pas directement en contact avec l'acheteur final mais traitent plutôt avec les points de vente.
Formation : écoles de commerce vivement recommandées mais, comme pour tous les autre métiers présentés ici, on peut décrocher un poste de commercial par des tas de moyens : qualités personnelles, relations, etc. Une bonne connaissance de la micro (et du jeu vidéo bien sûr !) vous donnera un plus non négligeable.
Bon, ben maintenant, à vous de jouer ! Bonsoir.
C'était une production MSE, en 128 bits, comme d'hab. Ciao !

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

SUR MINITEL

QUIZ, OTHELLO, VIRUS ATTAQ

DÉTENDEZ-VOUS

Ce mois-ci :

1er AU 5e PRIX

1 COFFRET *MAMAN J'AI RATÉ L'AVION* 1 & 2
1 K7 VIDÉO *RAPID FIRE*

6e AU 20e PRIX

1 K7 VIDÉO *MAMAN J'AI RATÉ L'AVION*
1 K7 VIDÉO *RAPID FIRE*

21e AU 30e PRIX

1 K7 VIDÉO *RAPID FIRE*

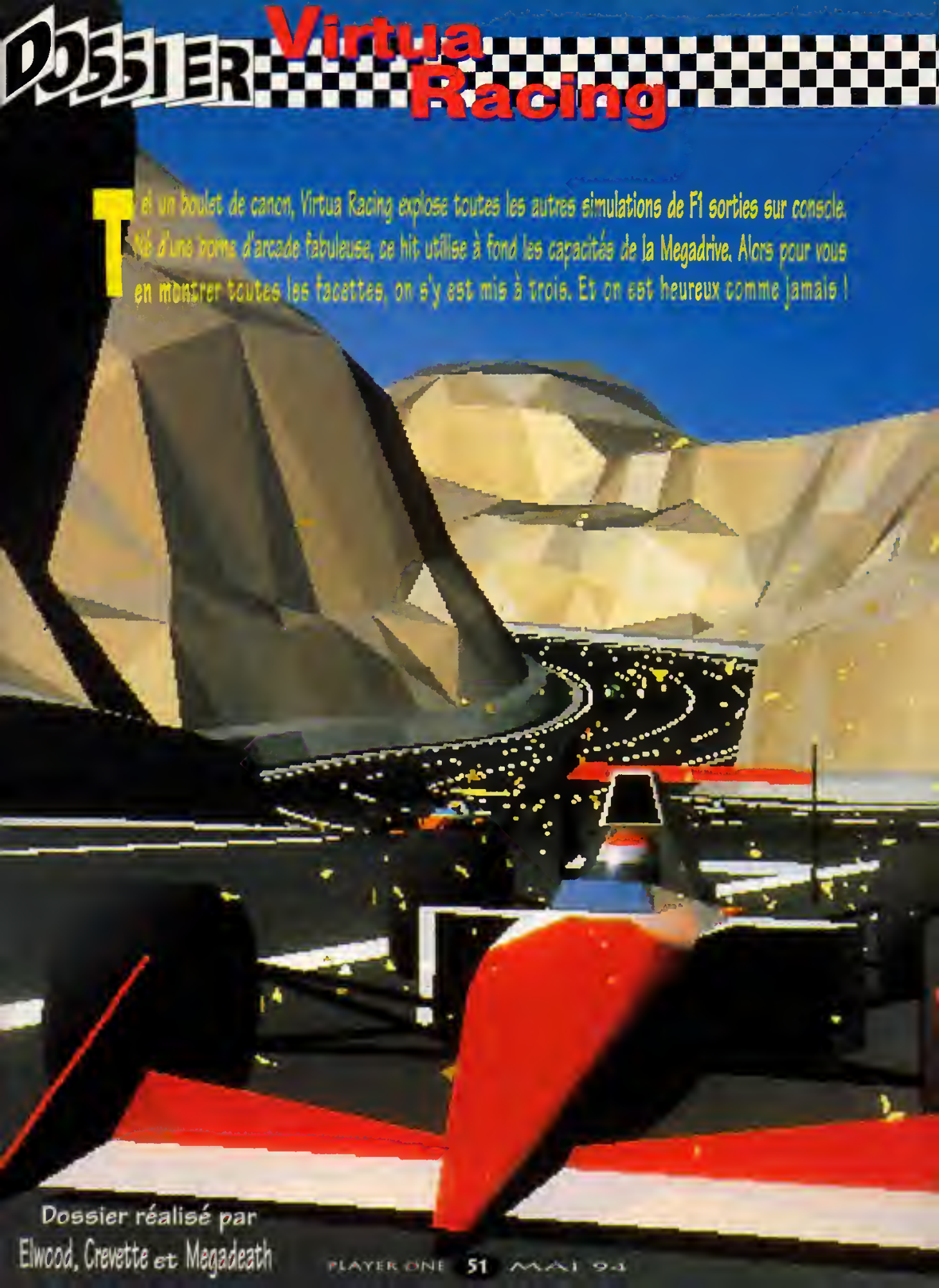
- Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n° 1.
- Trouvez des trucs, des astuces, des code Pro Action Replay.
- Passez votre PA pour échanger, vendre ou acheter des jeux et des consoles.
- Écrivez à tous les testeurs de la rédaction.
- Participez à tous les concours du magazine.
- Dialoguez en direct avec les vidéomaniacs atteint du virus.
- Votez pour vos jeux préférés, et faites votre Top
- Rendez-vous avec Ludika tous les mercredis de 14 h à 17 h.
- Faites-vous faxer toutes les informations figurant sur le service.
- Découvrez les sorties ciné, BD et les bons plans dans la rubrique Reportages.
- Exprimez-vous sur votre magazine.
- Gagnez des points-cadeaux et échangez-les contre le lot de votre choix.

3615 : 1,27 F la minute

3615 PLAYER ONE

DOSSIER Virtua Racing

Tel un boulet de canon, Virtua Racing explose toutes les autres simulations de F1 sorties sur console. Né d'une borne d'arcade fabuleuse, ce hit utilise à fond les capacités de la Megadrive. Alors pour vous en montrer toutes les facettes, on s'y est mis à trois. Et on est heureux comme jamais !



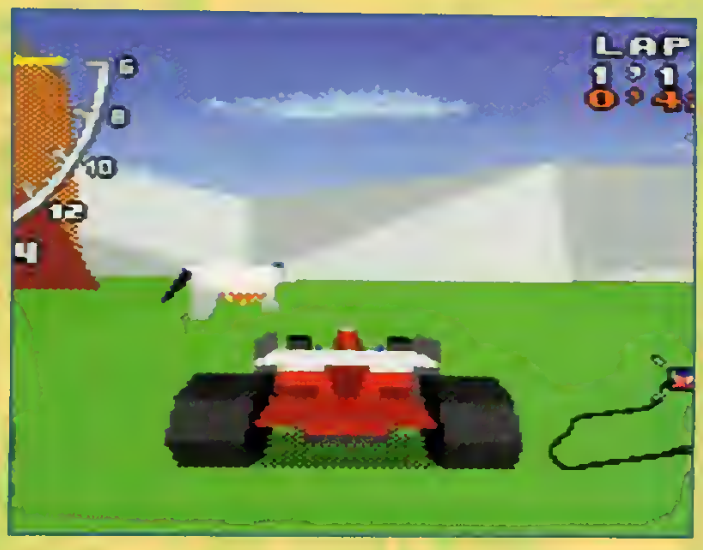
Dossier réalisé par
Elwood, Crevette et Megadeath

VIRTUA RACING

Virtua Racing... chez vous ! Un rêve ? une affabulation ? un doux délire ludique ? Pas du tout. C'est désormais une réalité absolument pas virtuelle.

S'il est une activité de Sega qui n'a jamais été critiquée, c'est bien celle de la borne d'arcade. Et ce particulièrement dans le domaine des jeux de conduite. De Out Run à Virtua Daytona (ne cherchez pas, il vient seulement de sortir au Japon), en passant par Super Monaco GP, on peut pratiquement dire que c'est un sans-faute.

Parmi cet étalage d'encombrantes mais ô combien excitantes machines, il en est une qui restera à tout jamais dans nos cœurs et nos esprits : Virtua Racing. Jamais auparavant un jeu de course n'avait été aussi décoiffant et n'avait procuré autant de sensations. Tout cela tient à deux paramètres essentiels, qui en ont fait un véritable mythe : d'une part une jouabilité qui frôle la perfection, et d'autre part des graphismes 3D, aussi rapides que réalistes. À cela s'ajoute tout un tas de petits détails qui s'additionnent au crédit du jeu. Revers de la médaille, Virtua Racing est une borne d'arcade non seulement très volumineuse (et je ne parle pas de la version Virtua Formula qui intègre huit Virtua Racing version cabine avec écrans 16/9e et une



Toute la puissance de Virtua est représentée sur cette photo. À fond les mannettes, juste à l'entrée du tunnel du 2e circuit.

La 3D, ça use, ça use...

Ralentissements, commandes lourdes, saccades, la 3D a le don d'épuiser les machines, et particulièrement les consoles dont l'architecture n'est pas à l'aise dans son traitement. Pour comprendre ce phénomène, il faut savoir que lorsqu'on utilise de la 3D, le processeur passe le plus clair de son temps à afficher les polygones, et que devant ce flot d'informations, il se retrouve complètement dépassé par les événements (précision pour les techniciens : dans ce cas, il n'arrive plus à tout faire en une trame d'affichage et déborde sur la suivante, d'où des ralentissements par exemple). Du coup, il fait passer la gestion des commandes en dernier, ce qui se traduit par un temps de réponse important. Heureusement, ce n'est pas le cas dans Virtua Racing, car les programmeurs ont su pleinement exploiter la puissance de la Megadrive et, surtout, ne pas sacrifier la jouabilité au profit d'un trop grand réalisme.

N'oubliez pas de vous arrêter au stand. Le changement de pneumatiques se situe bien là, fidèle au poste !

Une nouveauté de cette version Megadrive à laquelle il faut rendre hommage : les temps intermédiaires !

malheureuse console 16 bits.

— T'as raison, moi non plus ! Déjà Out Run c'était pas terrible, et Rad Mobile ils n'ont jamais osé s'y risquer... Enfin, on verra bien... »

Trois mois plus tard, les mêmes : « Putain Pedro, j'peux pas y croire comment c'est bon ce jeu !

— T'as vu ça comme c'est rapide ?

— Vraiment, bon sang, qui aurait pu croire qu'ils feraient une conversion aussi réussie, hein ?

— Comme quoi il ne faut jamais préjuger avant de critiquer... Huuuum.

— Hé ! Elwood, Chris, venez voir Pedro il... il... il lévite ! »

ADIEU VEAUX, VACHES, COCHONS...

Contrairement aux bas-côtés des simulations de course en 2D, les bords des routes de Virtua Racing sont particulièrement vivants ! Ainsi on rencontre un cheval, des vaches — dans la version arcade, elles s'enfuient de... dépit, là, elles restent de marbre ! Les touristes en herbe s'extasieront devant des moulins ou en apercevant des grands voiliers navigant langoureusement sous le soleil brûlant d'une journée lumineuse...

MAIS COMMENT ILS ONT FAIT ?

Tout d'abord les programmeurs de Sega ont dû se défoncer (faut dire qu'ils n'avaient pas le droit à l'erreur car l'enjeu était de taille), mais cette réussite tient aussi (et peut-être surtout) au SVP — le Sega Virtual Processeur —, un chip DSP (voir p. 57) qui a été greffé sur la cartouche et permet de calculer la 3D en temps réel, pendant que le processeur central de la Megadrive (ce bon vieux 68 000) s'occupe de tout le reste

caméra filmant le leader de la course !), mais aussi tellement coûteuse qu'elle est hors d'atteinte de toute bourse, même bien fournie. La solution idéale serait d'en faire une version Megadrive, mais tout le monde vous le dira : « VR sur Megadrive ? Vous rigolez, c'est irréalisable, même une 3DO n'y arriverait pas ! »

UN AN PLUS TARD...

Crevette : « Eh Pedro, tu sais pas la dernière que m'a dite Michel (Ndlr : le directeur de la communication de Sega France) ? Sega Japan vient d'adapter Virtua sur Megadrive !

— Ah ouais ! ben moi, je crains le pire. Parce que j'vois vraiment pas comment on peut adapter ça sur une

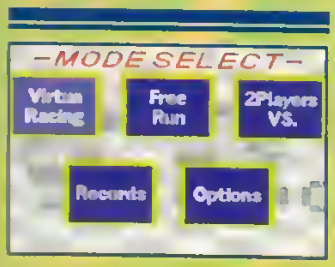
À fond sur le pont, votre adversaire en tête à queue apparaît subitement face à vous... C'est l'écart à plus de 300 km/h !

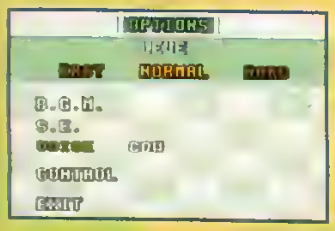
Et vous voilà enfin premier ! C'est qu'il en faut des heures d'entraînements acharné pour arriver à ce brillant résultat...

Admirez le départ du troisième circuit en vue « aérienne »... Une perspective plutôt avantageuse, non ?

L'avis de Milouse, jaloux

C'est bien la première fois qu'on me confie l'écriture d'un texte sur un jeu Megadrive ! Il faut avouer que cette censure rédactionnelle est légitime, car je ne porte pas la machine dans mon cœur (Note d'Iggy : c'en est même maladif !). Ce fut donc un événement lorsqu'on me surprit jouant à Virtua Racing à la rédac. D'abord séduit par la réalisation, impressionnante pour une console 16 bits, je me suis laissé totalement emporter par le plaisir de jeu. Tout seul c'est déjà sympa, mais alors à deux c'est vraiment excellent, même si Elwood ne fut pas tout à fait à la hauteur (si ! je l'ai battu une fois !). Tout seul, le jeu — type mode arcade — maîtrisé, il devient passionnant d'essayer de battre les temps sur les trois circuits : ça paraît anodin mais pour la durée de vie, il n'y a rien de mieux. Par pure méchanceté, je me dois de terminer par un point négatif : le prix, 690 F le jeu c'est chéros (hé hé !).





OPTIONS AUTO

Non seulement la conversion est réussie au niveau technique, mais en plus Virtua Megadrive dispose de plein d'options. Mieux, la navigation au travers de ses menus est extraordinaire : avec le bouton C, on sélectionne les options, alors qu'avec le bouton B, on revient au menu précédent. Et le top, c'est que, en « pause » pendant le jeu, il suffit d'appuyer sur les trois boutons pour revenir au menu de sélection.

Le résultat est sans appel : c'est hyper rapide (surtout sur la version française reprogrammée pour tenir compte du 50 Hz, et qui pour une fois est plus rapide que la jap), et pas saccadé du tout... Incroyable !

ELLE ROULE DU CUL !

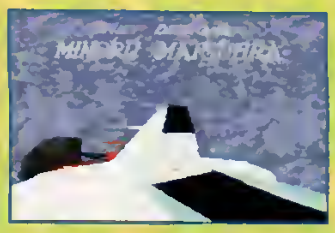
Mais vous le savez, à *Player One*, on se fout de la tronche que peut avoir un soft. Ce qui nous intéresse en premier lieu est qu'il soit jouable. Et alors là, je dois dire que c'est un véritable miracle qu'a réalisé Sega. Malgré une utilisation intensive de la 3D (qui, on le sait, est si gourmande en temps de calcul que cela alourdit généralement le temps de réponse des commandes, voir encadré p. 53), on se déplace comme dans du beurre sur Virtua Megadrive. Y a même des fois où l'on trouve que c'est trop sensible, alors que, pour gagner quelques centièmes de seconde, on s'est trop approché d'un des murets bordant le circuit, et qu'on exécute un magnifique « soleil » dans les airs !

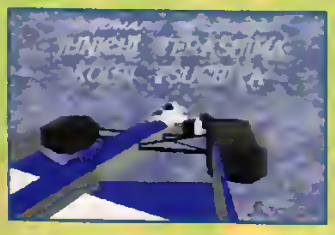
Le mode « deux joueurs » est aussi rapide, maniable, et encore plus excitant qu'à un joueur. Matez en haut le dérapage.

Seule entorse, la vue cockpit qui est totalement injouable. Les roues sont trop grosses (on a l'impression de piloter un pédalo gonflable) et la perspective trop basse... On nage dans un nuage de pixels et en plus la direction est trop saccadée.

Pour le reste, c'est tout bon. La voiture déroule le bitume et vous rive au paddle, le front perlé de gouttes de sueur, quand elle part en dérapage en sortie de virage. On lâche l'accélérateur et là, un miracle se produit : votre F1 reprend de l'adhérence et se remet en droite ligne. Mais si vous étiez vraiment trop rapide, alors elle sort définitivement de la route,

Le canyon du circuit 3 est l'endroit le plus fabuleux du jeu. Grisant lorsqu'on s'y engouffre plein gaz !





LA VICTOIRE EN CHANTANT !

Si vous avez suffisamment de talent pour terminer l'une des courses en tête — et surtout au « Rank 1 » du temps chrono —, vous aurez l'ultime privilège de découvrir ce super générique de fin ! On vous y propose des rotations sur votre F1 assorties de la présentation du staff de programmation. Et je peux vous promettre que c'est carrément superbe et surtout extrêmement grisant ! Alors je vous souhaite bon courage, car vous allez constater qu'il est très délicat de faire cinq tours impéccables !

tond la pelouse et vous offre une superbe vue panoramique à 360° !

C'EST COMME LÀ-BAS, DIS !

C'est rapide, jouable, mais ce n'est pas tout. Car, à quelques infimes détails près, que seuls les tarés de l'arcade peuvent remarquer, tout est strictement identique : tracés des circuits, décors... Le moindre dévers, le plus petit panneau ou cocotier est rigoureusement à sa place... Une telle précision laisse sans voix (on pardonne les traces de pneus non gérées, les noix de coco absentes ou l'oubli de la petite bosse en sortie des stands). Et on appréciera le comportement des voitures-bouchons plus réaliste (elles s'écartent à votre approche), et les temps intermédiaires. Bref, c'est, pour moi, le meilleur jeu de la Megadrive et un fantasme assouvi... Je peux maintenant mourir en paix (eh ! je rigole ! Non mais, lâchez-moi !).

Crevette,
Virtua Testing.

Après plusieurs tonneaux, votre aileron vole en éclats. Forcément, l'adhérence s'en ressent.

Megadrive
VIRTUA RACING

99

éditeur	SEGA
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	INFINIE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

en résumé

C'est beau comme... et puis plus rapide que... c'est plus jouable que... c'est... Virtua Racing, ce sont les joueurs qui en parlent le mieux !

95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 95%
Moins beau qu'un jeu en 2D, mais impressionnant pour de la 3D sur Megadrive !

ANIMATION 99%
Mamma mia ! ils ont réalisé l'impossible : hyper rapide et fluide.

SON 40%
LE point noir du jeu. Une dinde enrhumée tentant d'imiter l'ambiance d'un grand prix !

JOUABILITE 98%
Hé ! fils ! tu la sens la route ? Tu fais corps avec la voiture ! Bon tu me l'achètes ?

VIRTUA RACING : LA BORNE ULTIME

On ne pouvait pas vous présenter Virtua Racing sans vous faire un petit topo sur la borne du même nom. Eh bien c'est chose faite ! Nous sommes partis enquêter dans une salle d'arcade et en avons rapporté quelques précieux clichés, assortis de sensations fortes...

Sega peut se vanter d'avoir sorti, dans nos chères salles d'arcade, la course de F1 la plus fun de l'univers : Virtua Racing, un monstre de technologie qui ne passe pas franchement inaperçu !
Après avoir inséré les sempiternelles pièces de monnaie, vous avez le choix entre trois circuits sinueux et quatre joueurs qui peuvent s'affronter de concert. Un must !
Niveau technique, VR casse la baraque car tout dans cette borne bouge avec une fluidité vraiment incroyable, grâce à une 3D gérée à la perfection. Les décors suivent sans broncher la trajectoire de votre bolide et on se croirait carrément au volant d'une vraie F1 !
Ces prouesses techniques sont à mettre au profit de trois énormes cartes mères (60 x 40 cm), logées dans la borne. Basées sur une technologie RISC et gavées de données issues d'une station de travail Silicon Graphics (!), elles ont chacune un rôle très précis : le calcul 3D, les graphismes et le son.

Alors si l'envie vous prend d'acquérir une borne Virtua, sachez qu'un modèle Twin (deux joueurs) coûte aux alentours de 85 000 à 100 000 francs et qu'il faut donc investir 150 000 à 200 000 francs pour une version quatre joueurs ! Pas mal, non ? Et si c'est un peu trop cher pour vous (p'tits joueurs, va !), on trouve aussi des occasions à 60 000 francs.

COMME AU MANÈGE !

On connaissait déjà les versions quatre et huit joueurs. Encore plus fou : voici Virtua Formula. Les quatre joueurs se retrouvent dans des cokpits montés sur vérins, qui suivent les mouvements de la F1. Quelle claque !

QUELQUES INSTANTS DE BONHEUR...

Avec un peu de chance, un petit coup d'aspiration bien senti permettra à la F1 bleue de se faufiler entre les deux concurrents...

Histoire de faire un petit comparatif, on vous propose ici une série de photos prises lors d'une partie endiablée de Virtua entre les membres de la rédac. Une bonne excuse pour passer quelques instants dans une salle !

Sur cette vitesse, le jeu ne trouve le dernier cri. L'impression de relief dans les montagnes est carrément fabuleuse.

Crivette et Elwood sont allés en salles d'arcade tester les différences entre la borne et la Megadrive. Eh ben, ça va plus vite sur console !

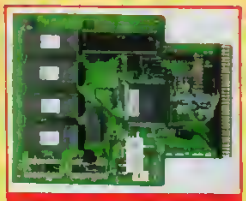
Y'a pas à dire, une borne Virtua pour quatre, ça en jette un max. Par contre, il faut avouer que c'est légèrement encombrant !

Jouer à Virtua Racing assis à côté de Megadeath peut être très dangereux. Surtout qu'il a parfois spasmes nerveux au niveau du coude !

SEGA VIRTUAL PROCESSOR, SVP !

Le nom étrange donné au processeur intégré dans la cartouche de Virtua Racing (et qui justifie donc son prix assez élevé) est une petite merveille de technologie. Il a pour unique rôle le traitement du signal numérique, c'est-à-dire qu'il gère les calculs 3D en temps réel ! En décripté, ça signifie que le DSP (Digital Signal Processor) affiche les facettes du décor selon la trajectoire de votre F1, et ce en direct. Le meilleur exemple étant bien sûr le « reverse » qui vous permet de parcourir un circuit en sens... inverse.

Voici la démonstration en images de ce qu'est le « reverse » : vous faites demi-tour et vous parcourez la piste à l'envers !


Dans la cartouche, on trouve cette petite bêtée du nom de SVP. C'est de là que viennent les animations de folie du jeu.

On pourrait comparer Virtua Racing à un autre jeu console muni d'un DSP, à savoir Starwing sur SNES. Mais le rapprochement serait faussé du fait que les deux DSP ne travaillent pas de la même façon. En clair, le SVP (le DSP de Sega) « pré-mâche » le travail du 68 000, qui devient assez rapide pour traiter instantanément les infos sans faire de bouchons (à l'inverse du Super FX qui est étranglé par le 65 C 816 bien trop lent de la Super NES).

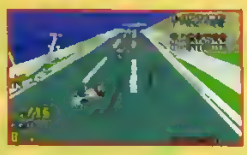
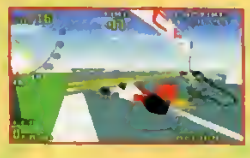
Mais la vitesse n'était pas le seul obstacle à surmonter. La finesse de la résolution et le nombre de couleurs élevé de la version d'origine (exactement 32 768 couleurs à l'écran sur l'arcade contre 64 sur la Megadrive) étaient autant de problèmes qui rendaient la tâche ardue.

Et malgré cela, le AMR&D 2 (Amusement Machine Research and Development 2, l'équipe qui a créé Virtua Racing) s'en est tiré avec panache. Principalement par l'utilisation des trames, qui rendent le jeu moins clair que sur l'arcade, mais suffisamment pour prendre son pied... au plancher !

La trame utilisée est parfois assez grossière, mais elle ne gêne en rien le plaisir de conduire. Console oblige !

Virtua, c'est la conversion parfaite de la borne du même nom. Et pour vous en donner la preuve, voici deux des éléments les plus impressionnants qu'on retrouve sur les deux versions, avec la même qualité graphique. Attention les mirettes, ce que vous aller voir ici, jamais vous n'auriez pu imaginer que cela existe sur console !

DÉMO... NIAQUE

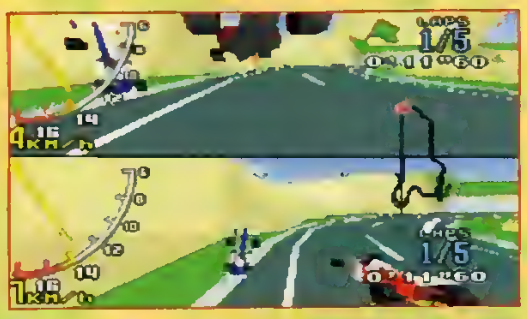



Que ce soit durant l'intro du jeu ou bien lors du replay, VR vous montre votre voiture sous des angles incroyables. Mais c'est lorsque vous avez remporté le championnat en arrivant premier partout que les rotations sur votre F1 sont les plus impressionnantes (voir p. 52). Alors pour vous faire saliver un peu, on a essayé de vous trouver les photos les plus représentatives de la classe des démos !

GAUFFRES EN DIRECT!

Comme dans la version de la borne, Virtua Racing Megadrive vous propose des crashs de toute beauté. Bien sûr, c'est un peu moins impressionnant mais le fun est omniprésent et vous laisse envisager de bons maux de crâne... virtuels bien sûr !

Les accidents peuvent être de deux types : les tête-à-queue si vous avez mordu sur l'herbe du bas-côté ou qu'un concurrent vous a fait une queue-de-poisson un peu trop serrée. Le second type de crash est le plus impressionnant, votre F1 fait plusieurs tonneaux et se retrouve stoppée net (attention, dans ce cas, vous risquez de casser un de vos ailerons, ce qui entraîne une tenue de route précaire et un passage aux pits obligé !). Dans les deux cas, un accident risque de remettre en cause votre victoire. Car contrairement à l'arcade, l'ordinateur ne booste pas la vitesse du retardataire. Tout se joue alors sur la qualité de la conduite !



Chez Sega, les programmeurs ont fait les choses en grand en nous proposant ce qui est sans conteste l'une des meilleures simulations de F1 sur console. Dans cette version, ont été inclus les trois modes de jeu de l'arcade ainsi que les quatre vues de pilotage. Des apports qui participent grandement à la jouabilité et à la durée de vie du soft.

LES MODES

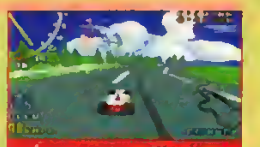
Le mode Virtua Racing vous oppose à une meute d'autres coureurs au moins aussi acharnés que vous.

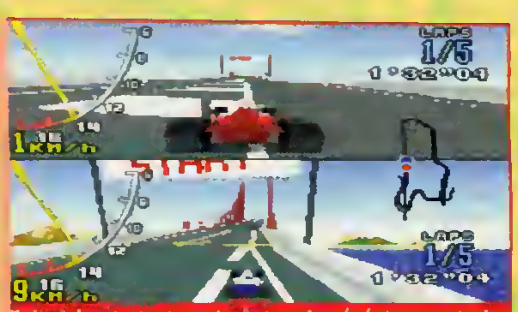
LE MODE VIRTUA RACING

Vous retrouvez le hit des salles d'arcade. Le plaisir de jeu est identique, si ce n'est que sur Megadrive il manque le volant et les pédales !

LE MODE FREE RUN

Il vous permet de vous entraîner sur le circuit de votre choix afin d'améliorer vos temps et d'arriver le premier en mode Virtua Racing.


Idéale pour s'entraîner, le Free Run s'adresse aux débutants mais aussi à ceux qui veulent faire des chronos béton !

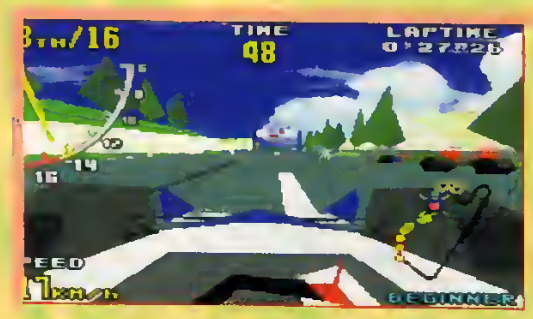

En jeu à deux, tout est permis, c'est au plus téméraire que reviendra la victoire. Un pied monstrueux sur un écran splitté très clair.

LE MODE 2 PLAYERS VS

Ici, vous pouvez affronter un ami sur le circuit et le nombre de tours de votre choix (5, 10, 15 ou 20 !). C'est d'ailleurs à long terme le mode le plus intéressant des trois puisqu'il est basé sur la compétition « humaine », de loin la plus excitante.

CHACUN LA SIENNE !

Bien sûr, il était impossible de convertir ce jeu sublime sans inclure les différents types de vue du pilotage. Les perspectives proposées sont au nombre de quatre et revêtent toutes des avantages comme des inconvénients.



VUE 1

Vous avez la vue du pilote. Attention ça décoiffe ! Seulement vous devrez avoir une parfaite maîtrise des circuits, et autant dire tout de suite que c'est carrément impossible !

VUE 2

Une caméra est placée quelques mètres derrière votre voiture. L'impression de vitesse est démente, mais la visibilité pas toujours idéale. Y en a qui aiment !

VUE 3

Relativement haute et éloignée, elle permet de voir venir les virages et les concurrents, mais diminue grandement le spectacle et les sensations.

VUE 4

Très haute, elle permet d'apprécier à l'avance les trajectoires à suivre. C'est la vue préférée d'Elwood, mais son emploi est carrément suicidaire pour le deuxième circuit (voir p. 61).

LES CIRCUITS

Proposant trois circuits radicalement différents tant par leurs niveaux de difficulté que par leurs modes de conduite, Virtua Racing s'expose au risque de rendre barjot plus d'un joueur : techniques, beaux et traîtres, ils vous réservent tous leur pesant de surprises. Et le béton, c'est sacrément lourd !

Les trois circuits possèdent chacun leur avantages et leurs inconvénients. Remarquez sur le médium le nombre de voies sans issue bloquées par des barrières. Bizarre, ça sent le cheat mode...

Les trois circuits sont tout droit issus de la borne. Et pour cause : ils sont respectés au virage près ! Chaque course correspond en fait à un niveau de difficulté : Beginner, Medium et Expert. Par conséquent, la conduite sur chacun de ces circuits diffère énormément.

Chacun d'entre vous trouvera donc largement son compte avec un de ces trois parcours, mais rassurez-vous, même s'ils ne sont pas nombreux, ils dégagent assez d'intérêt pour vous tenir accroché au paddle durant de très longues heures !

Sur le pont suspendu du circuit, c'est une promenade d'enfants qui s'offre à vous. Mais attention, la suite est un peu plus corsée !

BEGINNER

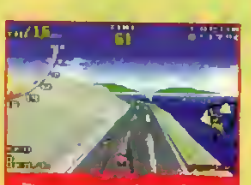
Sur le premier circuit, vous pouvez sans trop de problèmes inscrire un temps honorable à votre palmarès. Bien sûr, les meilleurs chronos seront à votre portée lorsque, après plusieurs heures d'entraînement acharné, vous connaîtrez par cœur les trajectoires à prendre ! Autant vous dire que les limites des performances peuvent être repoussées très loin !

MEDIUM

Le deuxième circuit est paradoxalement le plus hard et il vous en fera franchement baver. En effet, il se caractérise par de nombreux virages traîtres qui doivent être pris à la perfection sous peine de sorties de route sauvages. C'est donc celui où les freins sont mis le plus à rude épreuve.

EXPERT

Sans être d'une difficulté insurmontable, ce circuit s'avère le plus sympa. D'une part grâce à des décors fabuleux (notamment le canyon) mais aussi par son côté hyper technique (surtout dans la tête d'épingle).


Et « one more time », la vue aérienne permet d'admirer l'ensemble du paysage et de voir arriver les concurrents de loin.

Le dernier passage chaud du circuit se caractérise par une piste très étroite. Pour y passer à deux sans se gauffrer, il faut avoir l'œil !

La voiture part en dérapage dans le virage le plus chaud du premier circuit, il faut marier le paddle d'une main de maître pour s'en sortir !

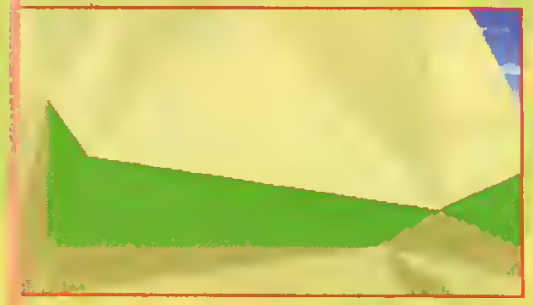
Un des plus beaux paysages du jeu se trouve sur le circuit Expert. Matez un peu ce canyon. Impressionnant, non ?

LES TRUCS ET ASTUCES

La conduite de F1 n'est pas franchement quelque chose d'inné chez le commun des mortels. Et ça l'est encore moins dans Virtua Racing ! Alors pour assurer notre rôle d'éducateur spécialisé jeux vidéo, on est bien obligé de vous donner quelques leçons. Ouvrez bien grands vos yeux et étudiez attentivement ce qui suit !

LA VUE À BANNIR

La quatrième vue (aérienne) fait l'objet de notre préférence. Malheureusement, sur le circuit Médium elle est totalement nulle, car certains éléments élevés du décor masquent durant quelques secondes votre F1.



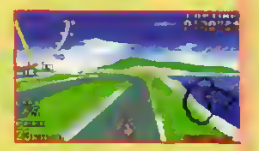
L'ASPIRATION

Virtua Racing reprend le principe de l'aspiration qui existe en formule 1. Pour s'en servir, il vous suffit de vous placer derrière un concurrent. Votre vitesse de pointe est alors augmentée durant quelques instants. Ceci fonctionne en mode « un joueur » et en mode « deux joueurs ».

AUTOMATIQUE VS MANUELLE ?

Vous pouvez soit courir avec une boîte de vitesses manuelle, soit avec une boîte automatique. La première boost e votre vitesse de 2 km/h, c'est peu mais ça sert, et surtout, elle apporte une bonne adhérence. Mais sa gestion est assez hard.

Quant à la seconde, c'est la plus fun, car elle vous laisse une concentration optimale et permet ainsi de mieux observer votre course.

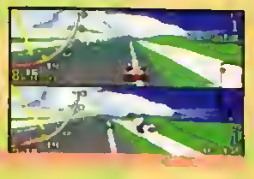


ATTENTION VIRAGES DANGEREUX

On vous présente ici quelques-uns des virages les plus hard du jeu. À vous de trouver la meilleure façon de les aborder. Déjà qu'on vous a mâché le travail pour le premier circuit, on ne va pas, en plus, vous décortiquer l'ensemble du jeu !

COUPS DE P...

Un des gros atouts de VR, c'est qu'on peut y jouer les enfoirés, et ce à plus forte raison en mode VS. Jugez plutôt les quelques exemples proposés ici et vous comprendrez que l'on est encore en présence d'un jeu spécial « vieilles amitiés rompues » !



ZE ULTIMATE TRAJECTOIRES

Les trajectoires à tracer pour passer chaque virage dans les meilleures conditions ne sont pas franchement évidentes. C'est donc sur le premier circuit (Beginner) que nous vous présentons de manière exhaustive les check points, les courbes idéales, les moments où il faut freiner, et surtout ceux où il faut prier !

Trajectoire idéale ————————
Parcours pour passer aux pits - - - - - - - -
(en mode Free Run et Virtua seulement)

D : Départ.
F : Freiner (boîte de vitesses automatique).
A : Accélérer.
R : Rétrograder (boîte de vitesses manuelle).
V : Passer la vitesse supérieure.
P : Prier pour que ça passe sans bobos !
C : Check point.
S : Stands.

S

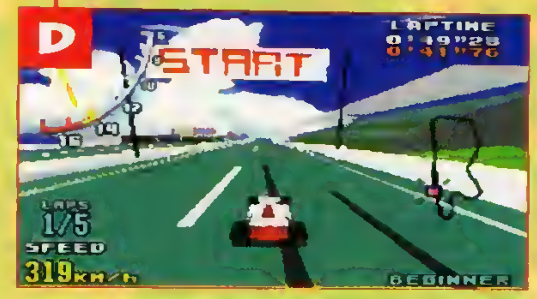
A

V

P1

F

R



Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo, du lundi au vendredi à 18h15 (rediffusions à 0h15 et 8h15), et le Best Of : le samedi de 17h à 18h et le dimanche de 12h à 13h.

La Chaîne Musicale

Sur le Câble et CANALSATELLITE

c'est écrit

pour apprendre

dessus

et jouer

et expliqué

sur PC et CD-Rom

à l'intérieur

PC Player, c'est 100 pages tous les deux mois consacrées exclusivement aux meilleurs jeux PC et CD-Rom, avec des tests, des solutions complètes... et toute l'actualité !

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

PC Player
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : 16 44 69 26 26
Province : 44 69 26 26.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le 3615 PC Player rubrique SOS.

Pour jouer et gagner des jeux PC,
téléphonez au 36 68 77 33.

Clarisse DAO

36 68 2,19 F la minute / 3615

INDEX - INDEX - INDEX - INDEX - INDEX

MADDEN NFL 94	PO n° 37	Sport	89 %
MAZIN SAGA	PO n° 33	Beat them up	90 %
MEGALOMANIA	PO n° 28	Simulation	92 %
MICRO MACHINES	PO n° 33	Sport	89 %
MORTAL KOMBAT	PO n° 34	Combat	93 %
MUTANT LEAGUE HOCKEY	PO n° 40	Sport	83 %
NHL HOCKEY 94	PO n° 37	Sport	90 %
NINJA TURTLES	PO n° 30	Beat them up	87 %
NORMY	PO n° 40	Plate-forme	82 %
PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	PO n° 40	Plate-forme	80 %
PGA TOUR GOLF 2	PO n° 27	sport	85 %
POPULOUS 2	PO n° 35	Wargame	89 %
POWER MONGER	PO n° 28	Réflexion	90 %
PRINCE OF PERSIA	PO n° 40	Plate-forme	89 %
PUGGSY	PO n° 36	Plate-forme	95 %
ROBOCOP vs TERMINATOR	PO n° 37	Beat them up	88 %
ROCKET KNIGHT	PO n° 34	Plate-forme	97 %
SHINNING FORCE	PO n° 32	Rôle/aventure	94 %
SKITCHIN	PO n° 40	Sport	85 %
SONIC SPINBALL	PO n° 37	Flipper	90 %
SONIC 3	PO n° 39	Plate-forme	98 %
STREET FIGHTER 2'	PO n° 35	Combat	97 %
STREETS OF RAGE 2	PO n° 27	Beat them up	90 %
TERMINATOR 2	PO n° 27	Combat	85 %
THE LOST VIKINGS	PO n° 40	Plate-forme/réflexion	92 %
TINY TOON	PO n° 30	Plate-forme	97 %
TOE JAM AND EARL 2	PO n° 38	Plate-forme	91 %
WIZ & LIZ	PO n° 36	Plate-forme	94 %
ZOMBIES	PO n° 38	Arcade/aventure	91 %

MEGA CD

DUNE	PO n° 41	Wargame	96 %
ECCO THE DOLPHIN	PO n° 37	Aventure	95 %
GROUND ZERO TEXAS	PO n° 39	Shoot them up	82 %
NIGHT TRAP	PO n° 40	Film interactif	86 %
SILPHEED	PO n° 37	Shoot them up	93 %
SONIC	PO n° 37	Plate-forme	86 %
TERMINATOR	PO n° 41	Beat them up	80 %
WONDER DOG	PO n° 39	Plate-forme	80 %

MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK 2	PO n° 36	Plate-forme	96 %
COOL SPOT	PO n° 37	Plate-forme	86 %
GLOBAL GLADIATORS	PO n° 31	Plate-forme	89 %
JAMES POND 2	PO n° 36	Plate-forme	89 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n° 35	Réflexion	90 %
LE LIVRE DE LA JUNGLE	PO n° 37	Plate-forme	93 %
MICKEY MOUSE 2	PO n° 27	Plate-forme	90 %
MORTAL KOMBAT	PO n° 35	Combat	94 %
SENSIBLE SOCCER	PO n° 38	Sport	87 %

GAME GEAR

ALADDIN	PO n° 41	Action	88 %
CHUCK ROCK	PO n° 30	Plate-forme	92 %
DEFENDERS OF OASIS	PO n° 27	Aventure	91 %
DEEP DUCK TROUBLE	PO n° 40	Plate-forme	90 %
Dr ROBOTNIK'S MEANBEAN MACHINE	PO n° 39	Réflexion	95 %
ECCO THE DOLPHIN	PO n° 37	Aventure	96 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n° 35	Réflexion	90 %
LAND OF ILLUSION	PO n° 33	Plate-forme	94 %
LE LIVRE DE LA JUNGLE	PO n° 38	Plate-forme	90 %
LEMMINGS	PO n° 27	Réflexion	91 %
MICRO MACHINES	PO n° 40	Course	90 %
MORTAL KOMBAT	PO n° 35	Combat	94 %
OTTIFANTS	PO n° 36	Plate-forme	91 %
ROAD RASH	PO n° 41	Course	80 %
SHINOBI 2	PO n° 27	Combat	90 %
SONIC 2	PO n° 27	Plate-forme	92 %
THE SIMPSONS	PO n° 28	Action	87 %

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2	PO n° 41	Combat	93 %
FATAL FURY 2	PO n° 30	Combat	89 %
FATAL FURY SPECIAL	PO n° 37	Combat	98 %
SAMURAI SHODOWN	PO n° 34	Combat	87 %
SUPER SIDEKICKS	PO n° 31	Sport	95 %
VIEW POINT	PO n° 29	Shoot them up	97 %

NEC PC ENGINE

BOMBERMAN 93	PO n° 27	Jeu d'adresse	92 %
LEMMINGS	PO n° 27	Réflexion	90 %
PC KID ET LES PUNKIC	PO n° 27	Shoot them up	90 %
STREET FIGHTER II'	PO n° 34	Combat	96 %

NEC SUPER CD-ROM

LOOM	PO n° 27	Aventure	90 %
PC KID	PO n° 36	Shoot them up	91 %

LYNX

LEMMINGS	PO n° 35	Réflexion	95 %

AMIGA CD32

MICROCOSM	PO n° 41	Shoot them up	85 %

LISTE DES JEUX TESTÉS DANS *PLAYER ONE* DE JANVIER 1993 À AVRIL 1994 ET NOTÉS 85 % ET PLUS.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à :
Player One - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisien

❑ **Oui**, je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s).
J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.

N° commandé(s)	Prix par exemplaire	Qté	To
N°❑ 2 ❑ 5 ❑ 6	22 F (15 F + 7 F)		
N°❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	24 F (17 F + 7 F)		
N°❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 18	32 F (25 F + 7 F)		
N°❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑ 22	32 F (25 F + 7 F)		
N°❑ 25 et suivants	35 F (28 F + 7 F)		
	TOTAL GÉNÉRAL		

Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 23 et 24 sont épuisés.

❑ Je profite de l'occasion pour m'abonner à *Player One* pour 6 mois :
6 numéros = 150 F au lieu de 168 F*. *Prix de vente au numéro. Tarif Dom-Tom et étranger 199F

Ci-joint mon chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Édition.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : ..... Console(s) : .....

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CREDITS
Passez votre petite annonce en priorité	Retournez le coupon situé dans la rubrique PA du magazine.	325
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez le numéro paru de Player One ou Nintendo Player de votre choix.	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales.	770
Recevez un Player One Pocket	Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine	800
Participez à l'émission Player One sur MCM		1280
Assistez à l'émission Game 40 sur M40 avec Sam Player		1280
Venez affronter le testeur de votre choix à la rédaction		1600

Les Bonus prendront effet un mois après réception de votre lettre.

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One et Nintendo Player, sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

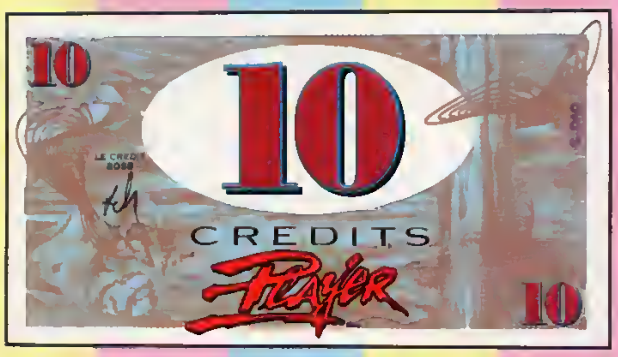
Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One et Nintendo Player.

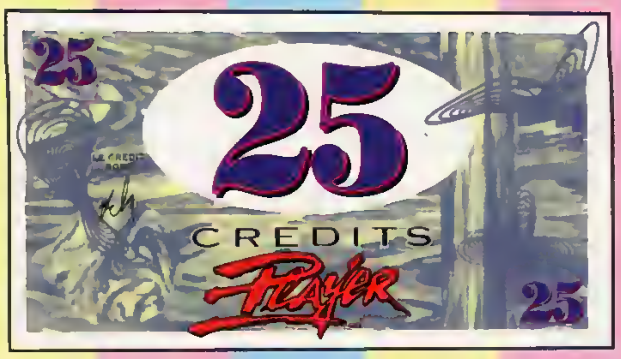
Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

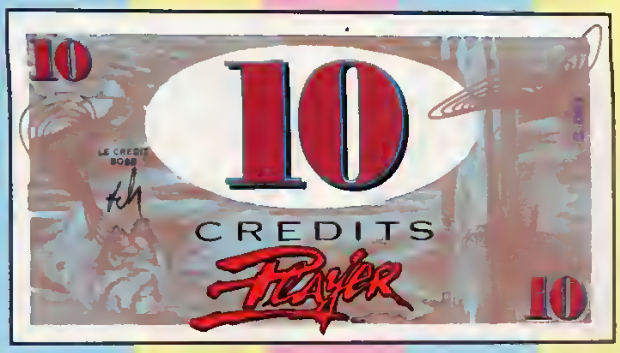
Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex

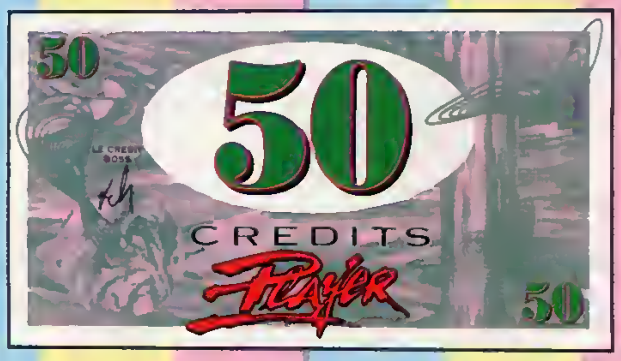
Retrouvez les Crédits Player dans Player One et Nintendo Player.


10
10
CREDITS
Player
10

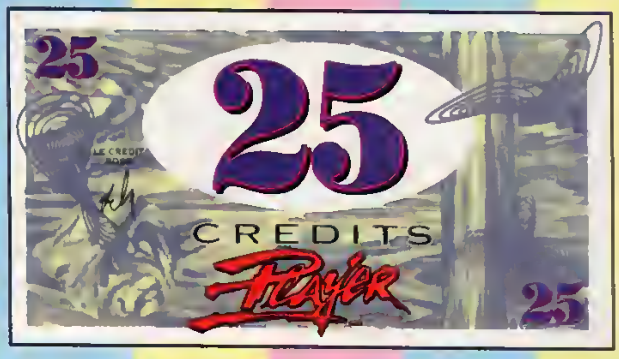
10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25

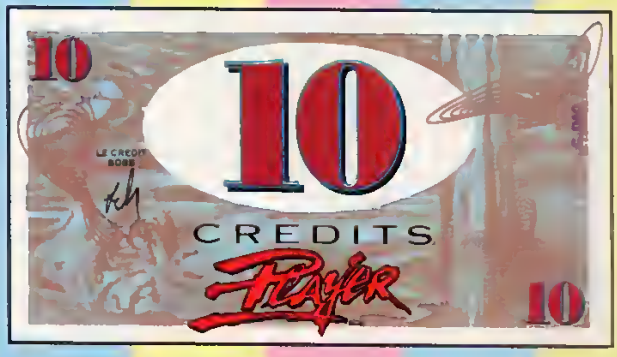

10
10
CREDITS
Player
10


50
50
CREDITS
Player
50

10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25

10
10
CREDITS
Player
10


10
10
CREDITS
Player
10

INDEX - INDEX - INDEX - INDEX - INDEX

GAME BOY

ASTERIX	PO n° 32	Plate-forme	85 %
BART & THE BEANS TALK	PO n° 39	Plate-forme	80 %
BART VS THE JUGGER	PO n° 27	Arcade/stratégie	85 %
BATMAN THE ANIMATED SERIES	PO n° 39	Plate-forme	85 %
BIONIC COMMANDO	PO n° 34	Plate-forme	87 %
CASTLEVANIA 2	PO n° 30	Plate-forme	91 %
EMPIRE STRIKE BACK	PO n° 34	Aventure/action	90 %
F1 POLE POSITION	PO n° 35	Sport	85 %
HUMANS	PO n° 36	Réflexion	87 %
KID DRACULA	PO n° 34	Plate-forme	86 %
KIRBY'S DREAM LAND	PO n° 27	Plate-forme	96 %
KIRBY'S PINBALL LAND	PO n° 40	Flipper	87 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n° 35	Réflexion	90 %
LOONEY TUNES	PO n° 29	Plate-forme	85 %
MARIO & YOSHI	PO n° 27	Réflexion	90 %
MYSTIC QUEST	PO n° 33	Rôle/aventure	94 %
PARODIUS	PO n° 29	Shoot them up	95 %
PRINCE OF PERSIA	PO n° 27	Aventure	93 %
STAR WARS	PO n° 27	Plate-forme	93 %
LES SCHTROUMPFS	PO n° 41	Plate-forme	87 %
TESSERAE	PO n° 38	Réflexion	85 %
TINY TOON ADVENTURES II	PO n° 39	Plate-forme	82 %
TMHT 3 RADICAL RESCUE	PO n° 39	Baston/aventure	90 %
YOSHI'S COOKIE	PO n° 34	Réflexion	95 %

SUPER NINTENDO

ACTRAISER	PO n° 28	Arcade/simulation	92 %
ADDAMS FAMILY 2	PO n° 29	Plate-forme	96 %
AERO THE ACROBAT	PO n° 37	Plate-forme	95 %
ALADDIN	PO n° 37	Plate-forme	91 %
ALIEN 3	PO n° 35	Beat them up	92 %
BART'S NIGHTMARE	PO n° 27	Beat them up	95 %
BATMAN RETURNS	PO n° 35	Beat them up	89 %
BATTLETOADS	PO n° 37	Beat them up	85 %
BLANCO RUGBY	PO n° 37	Sport	90 %
BUBSY	PO n° 34	Plate-forme	85 %
CHAMPIONSHIP POOL	PO n° 39	Billard	84 %
CHESSMASTER	PO n° 32	Réflexion	88 %
CHUCK ROCK	PO n° 37	Plate-forme	88 %
CLAY FIGHTER	PO n° 41	Combat	84 %
COOL SPOT	PO n° 37	Plate-forme	94 %
CYBERNATOR	PO n° 35	Shoot them up	89 %
DENIS LA MALICE	PO n° 35	Plate-forme	90 %
DESERT STRIKE	PO n° 29	Shoot them up	88 %
DRAGON BALL Z	PO n° 35	Combat	92 %
EQUINOX	PO n° 40	Aventure/réflexion	93 %
FLASHBACK	PO n° 38	Action	95 %
GOOF TROOP	PO n° 37	Arcade/réflexion	93 %
HUMAN GRAND PRIX	PO n° 34	Sport	91 %
JIMMY CONNORS	PO n° 28	Tennis	94 %
KING ARTHUR'S WORLD	PO n° 34	Réflexion	85 %
LAMBORGHINI	PO n° 37	Sport	89 %
LOST VIKINGS	PO n° 33	Plate-forme	90 %
MAGICAL QUEST	PO n° 29	Plate-forme	96 %
MARIO ALL STAR	PO n° 35	Plate-forme	97 %
MARIO IS MISSING	PO n° 38	Educatif	89 %
MARIO PAINT	PO n° 27	Creation	95 %
MIGHT AND MAGIC 2	PO n° 38	Rôle/aventure	88 %
MORTAL KOMBAT	PO n° 34	Combat	94 %
Mr NUTZ	PO n° 36	Plate-forme	93 %
NIEGEL MANSELL	PO n° 33	Sport	85 %
PARODIUS	PO n° 29	Shoot them up	96 %
PINBALL DREAMS	PO n° 40	Flipper	85 %
PLOK	PO n° 41	Plate-forme	90 %
POCKY & ROCKY	PO n° 34	Shoot them up	90 %
PRINCE OF PERSIA	PO n° 28	Arcade/aventure	95 %
SANKY'S QUEST	PO n° 32	Plate-forme	88 %
SIM CITY	PO n° 36	Réflexion	96 %
SKY BLAZER	PO n° 41	Plate-forme/action	89 %
STAR WARS	PO n° 30	Plate-forme	97 %
STARWING	PO n° 32	Shoot them up	99 %
STREET FIGHTER TURBO	PO n° 35	Combat	98 %
SUPER AIR DIVER	PO n° 37	Shoot them up	85 %
SUPER BATTLESHIP	PO n° 39	Wargame	80 %
SUPER BOMBERMAN	PO n° 36	HIT	98 %
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	PO n° 40	Plate-forme	94 %
SUPER MARIO KART	PO n° 27	Sport	96 %
SUPER NBA BASKET	PO n° 34	Sport	89 %
SUPER PANG	PO n° 29	Shoot them up	87 %
SUPER SWIV	PO n° 29	Shoot them up	90 %
SUPER TURRICAN	PO n° 36	Combat	89 %
T2 THE ARCADE GAME	PO n° 39	Shoot them up	84 %
THE HUMANS	PO n° 40	Réflexion	85 %
TMHT 5 : TOURNAMENT FIGHTER	PO n° 39	Combat	95 %
VAL-D'ISERE CHAMPIONSHIP	PO n° 41	Sport	85 %
WORLD LEAGUE BASKET	PO n° 32	Sport	96 %
YOUNG MERLIN	PO n° 40	Arcade/aventure	85 %
ZOMBIES	PO n° 38	Arcade/aventure	92 %

NES

CASTLEVANIA 3	PO n° 28	Plate-forme	96 %
GARGOYLE'S QUEST 2	PO n° 34	Aventure/arcade	90 %
JIMMY CONNORS TENNIS	PO n° 35	Sport	85 %
KIRBY'S ADVENTURE	PO n° 35	Plate-forme	92 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n° 35	Réflexion	90 %
LEMMINGS	PO n° 27	Réflexion	89 %
PROBOTECTOR 2	PO n° 29	Combat	92 %
YOSHI'S COOKIE	PO n° 34	Réflexion	90 %

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY	PO n° 38	Plate-forme	90 %
ANOTHER WORLD	PO n° 29	Aventure	90 %
ATOMIC RUNNER	PO n° 28	Shoot them up	85 %
BART'S NIGHTMARE	PO n° 35	Plate-forme	85 %
BASEBALL 2020	PO n° 35	Sport	86 %
BATTLETOADS	PO n° 32	Beat them up	88 %
BILL WALSH FOOTBALL	PO n° 34	Sport	91 %
BLADES OF VENGEANCE	PO n° 36	Arcade/aventure	85 %
BODY COUNT	PO n° 40	Beat them up	85 %
BUBSY	PO n° 34	Plate-forme	86 %
BUBBA'N STIX	PO n° 41	Plate-forme	86 %
CASTLEVANIA THE NEW GENERATION	PO n° 40	Plate-forme	92 %
CHUCK ROCK 2	PO n° 35	Plate-forme	90 %
COMIC SPACEHEAD	PO n° 37	Aventure	85 %
COOL SPOT	PO n° 32	Plate-forme	85 %
DIZZY	PO n° 35	Action/réflexion	92 %
Dr ROBOTNIK'S...	PO n° 38	Réflexion	92 %
DRAGON'S REVENGE	PO n° 38	Flipper	89 %
EX-MUTANTS	PO n° 31	Plate-forme	88 %
F1	PO n° 33	Sport	92 %
FIFA SOCCER	PO n° 37	Sport	92 %
FLASHBACK	PO n° 29	Aventure	96 %
GAUNTLET 4	PO n° 38	Arcade/aventure	85 %
GLOBAL GLADIATORS	PO n° 29	Plate-forme	97 %
GREATEST HEAVYWEIGHTS	PO n° 39	Sport	80 %
INTERNATIONAL RUGBY	PO n° 34	Sport	85 %
JAMES POND 3	PO n° 36	Plate-forme	90 %
JOHN MADDEN 93	PO n° 27	Sport	95 %
JUNGLE STRIKE	PO n° 32	Simulation	94 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n° 29	Réflexion	91 %
LANDSTALKER	PO n° 36	Rôle/aventure	91 %
MAC DONALD'S TREASURE LAND...	PO n° 40	Plate-forme	80 %

LES ALLUMÉS DE JEUX VIDÉO ONT MAINTENANT LEUR ÉMISSION À LA RADIO :

GAME 40
MERCREDI
19H00 / 20H00

Paris 105,9 FM et toutes les fréquences sur 3615 M40.

Les beaux jours sont arrivés, c'est un fait. Et avec eux la toute nouvelle rubrique de Trucs en Vrac. Eh oui, tout vient à point à qui sait attendre... et en l'occurrence vous n'allez pas être déçus, vous pouvez me croire.

COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY

Les cartouches Pro Action Replay ainsi que les Game Genie sont des cartouches optionnelles. Elles permettent à l'utilisateur de rentrer des codes pour augmenter par exemple le nombre de 1up (de vies), de sélectionner les stages, ou encore d'obtenir l'énergie infinie. Ces produits sont généralement disponibles dans les magasins spécialisés voire même dans certaines grandes surfaces. Lorsque vous voyez une astuce précédée des mentions « Pro Action Replay » ou « Game Genie », cela signifie qu'il faut obligatoirement disposer de l'une de ces cartouches pour profiter du tip.

PRO ACTION REPLAY

Stéphane OGER

MEGADRIVE

SUPER MONACO GP

Voilà de quoi se faire des courses, des vraies, des grands prix dignes de ce nom.
Temps infini : FF92FA0000

Jérôme GRAZIANI

SUPER NINTENDO

COBAYE

Un p'tit code sympa qui ne mange pas de pain, et devrait vous sauver la mise (on ne voit pas très bien le rapport, enfin...) dans ce monde aux mille et une illusions.
Vies infinies : 7E017503
Eh, dis Jérôme, faudrait peut-être arrêter de dormir avec ton Action Replay, tu risques une nuit de ne plus revenir...

Mathieu LEVESQUE

SUPER NINTENDO

SUPER BOMBERMAN

Allez ! encore quelques codes supplémentaires, histoire de s'en mettre plein la tronche tels des barbares moyens. Quel que soit le mode pour lequel vous aurez opté, vous disposerez d'options qu'il n'est pas toujours évident d'avoir. Arrivé à ce niveau-là, Bomberman change littéralement d'appellation, et devient Blastman, cuvée grand siècle

Codes :
Bombe à retardement illimitée : 7E0D7301
Bombe rouge illimitée : 7E0D7302
Vitesse du joueur : 7E0D720« X » (entre 1 et 9)
Nombre de bombes à disposition : 7E0D70«XX» (entre 1 et FF)
Puissance de vos bombes . 7E0D718« X » (entre 1 et 9)
Important : Pour que ces bonus soient pour le joueur 2, remplacez « 7 » par « D ». Pour le joueur 3, remplacez « 7 » par « 3 ».

William JOSSELIN

SUPER NINTENDO

NHLPA HOCKEY 93

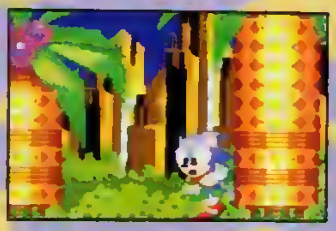
Spécial humour... William nous propose aujourd'hui deux codes (pour deux joueurs), qui vont littéralement vous faire péter de rire. Si, si, imaginez un match de hockey sur glace durant lequel deux équipes formées d'un seul joueur s'affrontent pour le meilleur et pour le pire. Surtout qu'il n'est pas facile, croyez-moi, de faire des passes lorsqu'on joue seul... gniaf ! gniaf ! gniaf !
Codes :
Équipe du joueur n° 1 : 7E13F40X
Équipe du joueur n° 2 (humain ou console) : 7E13F20X
Note : il suffit de remplacer la variable X par une valeur inférieure ou égale à 6.

Mathieu LEVESQUE

MEGADRIVE

SONIC 3

Allez, on aurait dit que vous étiez invulnérable, super rapide et en plus protégé par un bouclier indestructible... et quoi encore ?



Codes :
Vies infinies : FFFE120003
En Super Sonic : FFF65F00FF
Bouclier permanent : FFB02B001

Jacques JACQUOT

GAME BOY

ZELDA

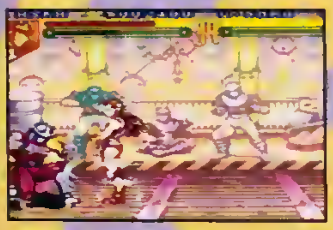
Pour obtenir 99 rubis, histoire d'acheter à tout va toute sorte

Vous êtes coincé dans un jeu ? 3615 Player One (tapez * SOS) ou 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48h

d'options, il suffit d'entrer le code suivant :
Rubis infinis : 01995EDB
Les instruments : 03076«X»DB
Note : La variable « X » peut être remplacée de 5 à B en hexadécimal.

Éric KRUMB
SUPER NINTENDO
TMHT 5 TOURNAMENT FIGHTER

Voic quelques codes qui vous permettront de jouer avec Karai ou encore Rat King que ce soit avec le joueur numéro 1 ou le numéro 2.
Pour se battre avec Karai :
Joueur n° 1 : 7E1ACE0B
Joueur n° 2 : 7E1A1E0B
Pour se battre avec Rat King :



Joueur n° 1 : 7E1ACE0A
Joueur n° 2 : 7E1B1E0A

Alphonse DEVILLE
SUPER NINTENDO
DAFFY DUCK

Y a pas à dire, cette rubrique vous l'animez vachement bien. Si, si j'insiste, c'est super ce que vous faites. Il n'y a pas un jour où je ne reçois pas moins de cinquante voire soixante lettres de bidouilles et autres astuces. C'est super, continuez, faites comme Alphonse. Certes il ne nous envoie pas beaucoup de codes mais ils sont sans aucun doute parmi les plus intéressants.
Énergie infinie : 7E1F0E0C
Vies illimitées : 7E1F1002

Robert RICHARD
SUPER NINTENDO
Mr NUTZ

Allez, un code de plus dans la collection !
Super Saut : 7E009100

La rédaction de *Player One*
MEGADRIVE
SONIC SPINBALL

Pour jouer les boules, sans pour autant en subir les contraintes, voici deux codes qui devraient faire l'affaire.
Vies illimitées : FF579 E0003
Les portes des boss ouvertes : FF579 E1003

Alan VANDEBURGEN
GAME BOY
NEMESIS

De quoi devenir le meilleur pilote de la galaxie. Normal, avec des codes pareils, on ne peut pas perdre. C'est franchement impossible, à moins que...
Double fire : 0A0193C9
Invincibilité : 01033CCC
Vaisseaux illimités : 030180C9
Vaisseau invisible : 0C0X34CC

Vincent ROUILLON
MEGADRIVE
GAUNTLET IV

Pour ceux qui trouveraient qu'il n'y a pas assez de massacres dans ce jeu quelque peu violent, voilà de quoi rallonger la sauce.
Codes :
Énergie infinie Warrior : FF00F900CB
Énergie infinie Valkirie : FF03BD00CB
Énergie infinie Wizard : FF068100C8
Énergie infine Elf : FF094500C8

CHEAT MODES

Nora BIN YOK
SUPER NINTENDO
SUPER AIR DIVER

Encore elle, mazette... mademoiselle ne rigole plus. Allez, on plaisante quoi, c'est une boutade. Pour accéder directement à la mission finale, pendant la page de présentation, pressez les boutons suivants : Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B et start.
Pour modifier le nombre de vies et choisir le niveau, utilisez les boutons Y, X, B et A.

Jérôme GRAZIANI
MEGADRIVE
ZOOL

Pour obtenir le niveau de son choix, refaire le plein d'énergie et avoir une vie supplémentaire, faites « pause », appuyez à nouveau sur le bouton start et maintenez ce dernier appuyé. Dans le même temps, pressez les boutons comme suit : Bas, haut, gauche, A, droite et bas.

Grégory PALMARD
MEGA CD
SONIC CD

Pour avoir deux options en plus : terminez le jeu avec la bonne « fin » (pour obtenir la bonne fin à chaque niveau, sauf celui du boss, il faut aller dans le passé et détruire les machines du doc ou alors disposer de tous les joyaux).
Une fois que vous avez fini le jeu : à la page de présentation de « Plamtree Panic », appuyez sur le bouton start de la seconde manette (si cela fonctionne, le score aura changé de « look »).
Allez ensuite au « Time Attack » et finissez tous les niveaux, sans appuyer sur B, pour obtenir un total de 00»00»00».

Sortez du « Time Attack » et, ô savoureuse surprise, vous disposerez de deux nouvelles options... mais chut ! c'est une surprise.

Jérôme GRAZIANI

SUPER NINTENDO

DAFFY DUCK MARVIN MISSIONS

Encore lui... mais il est partout. Quelle présence ! Non, sans rire, on va finir par te décerner la palme d'or du lecteur le plus assidu. En attendant et grâce à toi, quelques milliers de nos fidèles adorés vont profiter d'un tip pas dégueu...
Pour avoir cinq vies, faites, au moment où s'affiche à l'écran « Where there's Duck, there's fire » deux fois gauche, deux fois droite, haut, bas, Y, A, B et X. Vous devez entendre alors ce cher Daffy s'écrier « Mother ». Sinon, il vous faut recommencez !

Hippolyte

SUPER NINTENDO

POP'N TWIN BEE 2

Une astuce délirante pour disposer dès le début de chaque stage de toutes les cloches de toutes les couleurs .
Il faut pour cela voler avec votre personnage de plus en plus haut jusqu'à ce qu'un cadeau apparaisse. Alors montez jusqu'à 9 999 Km d'altitude, vous trouverez une étoile. C'est cette dernière qui vous fournira toutes les clochettes. Notez qu'il n'est pas possible d'entreprendre cette opération à tous les niveaux.

Florent RUFFINETTO

SUPER NINTENDO

SUPER STAR WARS

Hé les copains ! Voici une super astuce pour terminer ou voir tous les stages. Dès que vous avez allumé votre console, appuyez sur les boutons suivants : A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Puis pendant votre partie, saisissez-vous du second paddle, pressez le bouton start et, ô joie !... vous aurez fini le stage.

Jean-Baptiste SERRE

GAME BOY

ADDAMS FAMILY

Dis, tu n'aurais pas par hasard un lien de parenté avec Serre, cet humoriste et dessinateur qui hante les pages très souvent blanches d'albums d'humour noir... Gniaf ! gniaf ! gniaf ! Enfin bref. Alors comme ça, tu es un fidèle de *Player One*. Tu sais que ce n'est pas donné à tout le monde de lire ce magnifique magazine. Bon et qu'est-ce que tu as à nous proposer aujourd'hui de bien mon p'tit gars. Ah ! une astuce sur Addams Family Game Boy. Voyons cela...
Lorsque vous avez perdu une vie, faites immédiatement A, B et select simultanément, cela fera remonter toute votre énergie.

Jérôme GRAZIANI

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 2

Fichtre ! Mais tu dors avec tes consoles ou quoi ? Tous les mois tu me fais parvenir des dizaines et des dizaines d'astuces. Dis... Tu fais comment pour les obtenir... hein, tu fais comment ? Bon, en attendant,

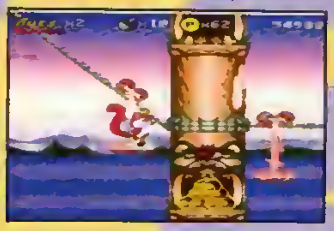
voici une astuce somme toute sympatique, puisqu'elle permet d'accéder à un nouveau décor pour le « Tournament Mode ».
Dans le menu des options, allez sur la mention « Toumoi » tout en maintenant les boutons L et R. Puis start.

Laurent FOSSE

SUPER NINTENDO

Mr NUTZ

Un cheat mode difficile à réaliser certes mais d'une efficacité incroyable. Il suffit de lire les quelques lignes qui suivent pour s'en rendre compte.



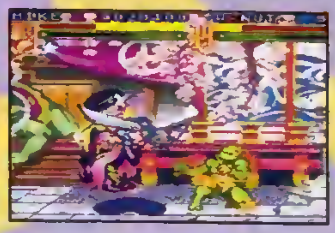
Dès que Mr Nutz est apparu à l'écran, prenez la seconde manette et appuyez sur les boutons start et select en même temps ; puis sans relâcher les boutons, pressez sur L et R (la prise de tête...) et, toujours sans relâcher, faites haut, haut, haut, bas, bas, bas, gauche, droite, gauche et droite (ouf!). Voilà, vous pouvez augmenter les points de vie avec le bouton L et passer au niveau suivant avec le R.

Philippe MORALDO

SUPER FAMICOM

TMHT 5 TOURNAMENT FIGHTER

Dans le dernier numéro, nous avons fait paraître le tip permettant de sélectionner Rat



King ou Karai. Seulement voilà, il n'est valable que pour la version SNES. « But don't panic », voici le même cheat mais cette fois pour SFC. À la page de présentation, faites avec la seconde manette : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A. Vous devez entendre la voix d'une femme, alors faites (toujours avec le second pad): haut, Y, gauche, B, bas, A, droite, X et haut. Et le tour sera joué.

Aurélie CHANTIN

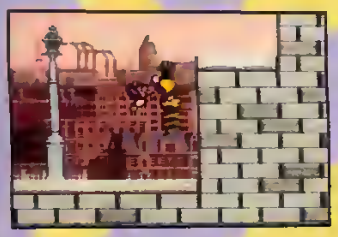
SUPER NINTENDO

ROCKY RODENT

Allez, comme je suis dans mon jour de bonté, voici encore un cheat mode à tomber par terre. Si, si, à se frapper la « teuté » contre les murs. Enfin, moi j'évite parce que je n'ai pas une coupe en brosse qui me le permet, pas comme

Le boss vous paraît insurmontable ? 36 70 77 33 la hot line des Players en difficulté
Player One

notre très cher Rocky Rodent. À la page de présentation, appuyez sur start puis, lorsque vous voyez Rocky taper son fameux « speed » version Carl Lewis, pressez très rapidement les boutons Y, A, R, A, B et A. Si tout se passe bien, un écran d'option apparaît ainsi qu'une petite phrase : « Make Continues ». Là, vous pourrez déterminer le nombre de continue que vous voulez.



ASTUCES/PASSWORDS

Eric DEBOURGE

MEGADRIVE

ETERNAL CHAMPIONS

Voilà qui ravira bien des adeptes du « j't'en fous plein les mirettes avec mes biscoteaux d'acier ». Toutes les fatalities d'Eternal, sympa !
Shadow : placer l'ennemi en dessous du premier feu rouge, à gauche, et frappez-le. L'enseigne lui procurera le même effet que lorsqu'il est tout électrifié.
Lancer : mettre l'adversaire en dessous du réverbère, à gauche, et quand la voiture passera, il sera mitraillé.
Slash : poussez votre adversaire tout au fond à gauche. Frappez-le ensuite au corps à corps, un dinosaure (style T-Rex) le bouffera pour son quatre heures.
Rax : obligez votre opposant à se placer à gauche de la tête du démon, entre les sortes de triangles. Placez-vous après les flammes. Un androïde le gèlera et un autre le pulvérisera... Cool non ?
Mid Knight : obligez (encore !) votre adversaire à se placer au niveau de la porte noire de la hutte, à gauche, puis fichez-lui un super coup. Un missile viendra alors lui exploser la tronche...
Jetta : quand l'adversaire se trouve au niveau du poteau rouge, sur la gauche, il faut le frapper. Un gouffre s'ouvrira sous ses pieds.
Blade : mettre l'opposant sous l'objet doré qui verse de l'huile. Frappez-le ensuite. Il sera mixé comme dans un shaker.
Xavier : obligez-le à se placer près du bûcher et cognez-le. Les flammes de l'enfer lui feront sa fête.

Yann LUSTEAU

SUPER NINTENDO

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

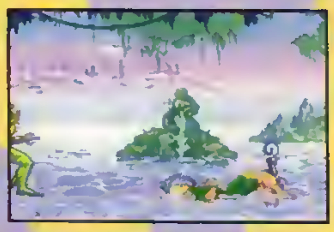
Tu t'es vu quand t'as... ? Hein Yann, semblerait que non ? Mais on ne peut pas lui en vouloir avec un password de cet acabit, on peut tout pardonner... N'est-ce pas Yann. Voici donc pour votre Lamborghini l'occasion de commencer une partie en 3e division avec 6.000.000 $ et de jouer avec Titus the Fox comme chauffeur.
Password : FLMFB-JNVFKMDHCBL

David DI MALTA

MEGADRIVE

ETERNAL CHAMPION

Fatality du stage de Trident : à la fin du deuxième combat (ou du troisième, si l'adversaire à remporté une manche), achevez votre ennemi par une projection en étant placé à gauche de l'écran, là où se trouve le caillou le plus proche de la fontaine. Des tentacules sortiront de l'eau et emporteront le défunt dans les abysses...

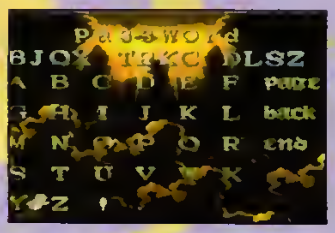


Floriant DELATTRE

SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2

Pour ceux qui ont tant aimé Actraiser 2, voici une série de passwords qui devraient pimenter encore un peu plus l'action de ce fabuleux jeu de plate-forme.
Pour accéder à un mode encore plus difficile, il suffit de rentrer le code suivant :
BJQX TRKC DLSZ
MTKM SKTK HNSH
MFCL SYMC MSXF



Damien ELSDORF

SUPER NINTENDO

NBA JAM

Voici les deux derniers codes de NBA Jam.
Finale contre les Bulls :
QXKLZNX RXQJMF5
Juice Mode (Turbo) :
ZWHGZDW Q4GHKF5

Thomas BELLOC

GAME BOY

MICKEY MOUSE

Voici quelques codes qui peuvent toujours servir (il manque les codes des niveaux 19, 23, 24, 25 mais bon, on ne va pas chipoter, ce n'est pas très grave) :
Niveau 2 : TEST
Niveau 3 : GAME
Niveau 4 : SHIP
Niveau 5 : RACE
Niveau 6 : WORD
Niveau 7 : SHOP
Niveau 8 : SIZE
Niveau 9 : QUIZ
Niveau 10 : DOLL
Niveau 11 : DATE
Niveau 12 : ZOOM
Niveau 13 : DISK
Niveau 14 : GOLD
Niveau 15 : ZERO
Niveau 16 : FIRE
Niveau 17 : ROOT
Niveau 18 : READ
Niveau 20 : UNIT
Niveau 21 : SONG
Niveau 22 : TYRE
Niveau 26 : HELP
Niveau 27 : KING
Niveau 28 : GIFT

François DELCOURS

SUPER NINTENDO

THE EMPIRE STRIKES BACK

Pour obtenir le sound test, sept crédits supplémentaires, rien de plus facile. Il suffit, lorsque vous avez entamé une partie, d'appuyer sur start, puis haut, A, B, X, Y et bas. D'appuyez à nouveau sur start. C'est alors qu'apparaît l'écran magique du sound test. En répétant par deux fois l'opération, vous obtiendrez sept crédits de plus. Super méga-cool le tip.

Stéphane BOYER

SUPER FAMICOM

MEGAMAN X

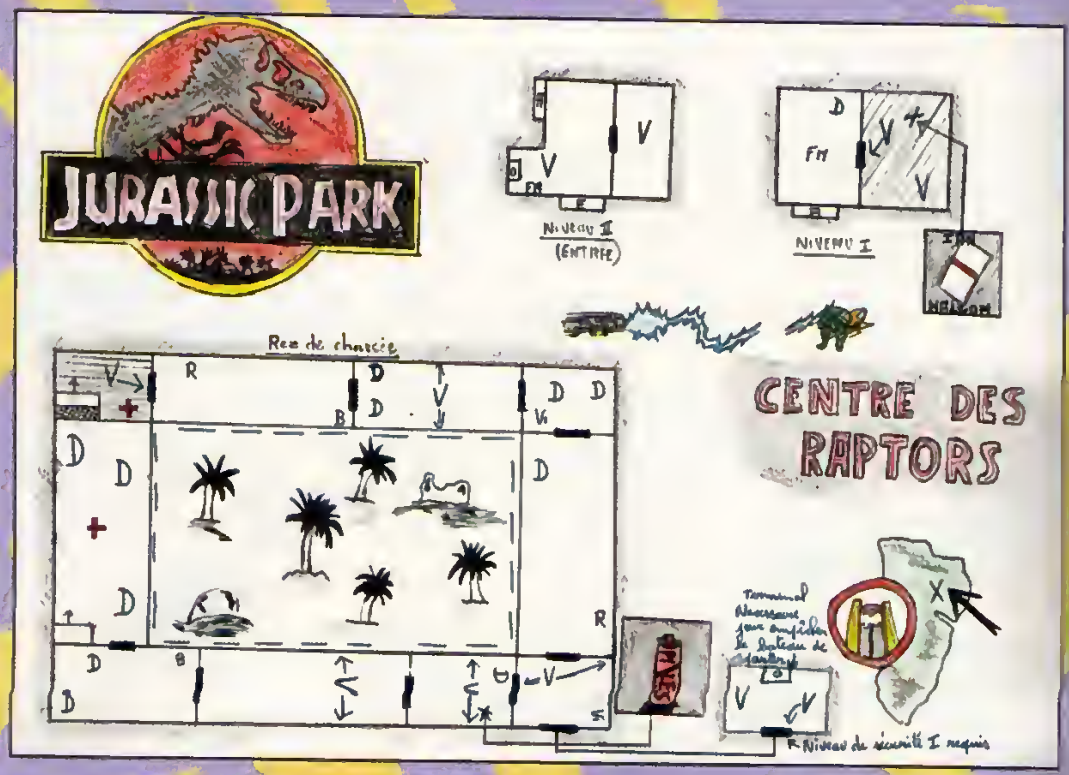
Tiens, tiens, comme c'est intéressant. Des codes pour Megaman X. Des codes oui, et pas n'importe lesquels ! Une fois que vous les aurez rentrés dans votre magnifique console, plus rien ne saurait résister à notre petit Rockman.
Mais assez bavassé, passons aux choses sérieuses. Voilà de quoi habiller de la tête aux pieds notre super héros en culotte courte.
Grâce à ces passwords, il disposera de l'armure, l'accélération, etc. De toute la panoplie quoi !
Passwords : 1152-1176-21B1

PLAN DES LECTEURS

Bon, je n'irai pas par quatre chemins. Certes la rubrique de Totor Astuceman évolue, mais ce n'est pas une raison pour le favoriser à ce point. D'accord, il a plus de pages parce que plus de ceci et cela. Mais moi, avec mes petits plans, là... tous ces p'tits loups qui m'écrivent sans interruption ! Je n'ai pas assez de place pour tous les faire paraître. Enfin, il faut bien faire avec.
Cette fois, c'est Maxime JAMET qui remporte avec succès la palme du meilleur plan et surtout l'abonnement d'un an à *Player One*, quoique notre très cher Steven BOVALI s'illustre encore une fois avec un superbe plan sur Mickey World of Illusion. Si nous te faisons paraître cette fois encore pour les plans que tu nous as fait parvenir, Steven, ce n'est pas pour que tu remportes un second abonnement (ce n'est de toute façon pas possible), mais simplement pour récompenser ton travail et ton assiduité. Allez, snif ! je vous laisse, mais continuez à m'écrire hein ?... Dites, vous continuerez à m'écrire dites, hein ?

NOTE D'ASTUCEMAN

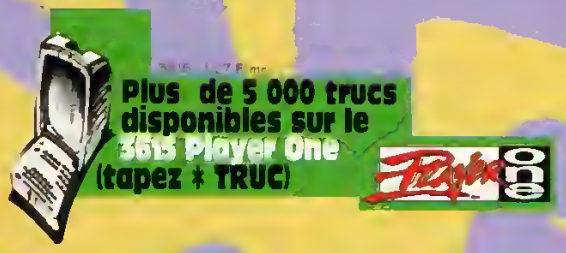
Voilà, ça fait du bien. Vous avez vu comme elle est belle la rubrique. Avec sa nouvelle présentation, c'est drôlement plus simple pour retrouver n'importe quelle astuce ou n'importe quel code Action Replay voire Game Genie.
Le seul problème, c'est qu'il faudrait, pour bien faire, que vous m'envoyiez encore plus de tips ou de cheats, maintenant que la rubrique est plus dense. J'ai plus de place, donc je peux en faire passer encore plus. Alors ne faiblissez pas, continuez de m'écrire. Gardez ça pour vous, mais Crevette est vert de jalousie en ce moment parce que je reçois plus de courrier que lui. Gniaf! Allez à la prochaine et surtout, n'oubliez pas, plus de lettres.



PLAYER ONE

Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex



MICKEY MOUSE World of Illusion

DONALD DUCK

SORTIE

BOOK

DÉPART

(SUITE...)

Conseils:

* En jeu à deux il est important de s'aider pour progresser.
* Récoltez le maximum de cartes, au bout de 52 vous aurez un continue.

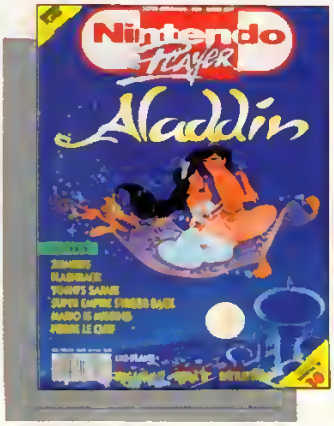
OBJETS:

- objet caché
- Bonbon (énergie)
- 1 UP
- carte de jeu
- Bocal à Bonbons

JOKER

INTERIEUR D'UN BOCAL

"GARDEZ TOUJOURS TROIS FEES DANS VOTRE FLACON. IL Y EN A AU SOUS-SOL DU PALAIS"



Nintendo Player, magazine officiel Nintendo, c'est tous les mois des plans complets, des astuces détaillées sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy, et bien sûr toute l'actualité Nintendo.
Nintendo Player existe également en versions belge et hollandaise.

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : 16 44 69 26 26
Province : 44 69 26 26.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le 3615 Player One rubrique SOS...

... ou téléphonez au 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48 heures.
Pour jouer et gagner plein de cadeaux, *téléphonez au 36 68 77 33.*

36 68 2,19 F la minute / 36 70 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute / 36 15 1,27 F la minute

Christine DAO

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de *Player One*.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

L'École des Champions 82
Player Manager 92
Utopia 94
Time Trax 96
Rabbit Rampage 98
Virtual Soccer 100

Megadrive

Dune II 78
Subterrania 86
The Ren and Stimpy Show 102
Streets of Rage III 104

Neo Geo

Windjammers 90

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50%-59% = sans intérêt
60%-69% = jeu moyen
70%-79% = jeu correct
80%-89% = bon jeu
90%-98% = jeu excellent
99 % = jeu mythique !

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

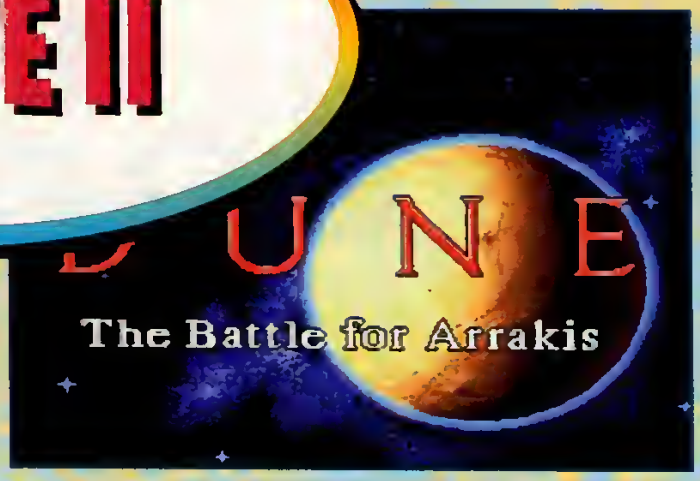
Barème de prix des jeux
A de 150 à 249 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 449 F
D de 450 à 549 F
E de 550 F et plus

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

DUNE II



Dune, premier du nom, était déjà sublime sur Mega CD. Dune II, sur Megadrive, réussit l'exploit de l'être tout autant. L'univers de Frank Herbert inspire décidément bien du monde...

Souvenez-vous de Dune. Ce jeu à mi-chemin entre l'aventure et le wargame possédait de nombreuses qualités. Son ambiance très particulière et sa réalisation de qualité en avait fait craquer plus d'un. Dune II, loin de se contenter de récupérer les retombées du succès de son aîné, vous invite cette fois à vous plonger dans un wargame pur et dur. L'ambiance, quoique différente, se révèle toujours aussi délicieusement stressante et la réalisation, production des studios de Westwood oblige, d'une qualité impressionnante. Décidément, il semblerait que Virgin, prudent, ne cautionne en ce moment que les meilleurs produits. Bon esprit.

Voici la carte d'ensemble de Dune. Petit à petit, ce monde poussiéreux où l'Épice se mêle au sable va vous appartenir.

Avant de commencer quoi que ce soit, Dune II vous invite d'abord à choisir le camp pour lequel vous désirez vous battre.

MAKE YOUR CHOICE

Eh oui, cette fois vous ne serez pas obligé de représenter la maison Atréides, mais pourrez également jouer avec les méchants Harkonnens. Dernière possibilité, si le cœur vous en dit : vous rallier aux sournois Ordos. Ces derniers, vicieux à souhait, sont passés maîtres dans l'art du mensonge et de la tromperie. Chaque maison, et c'est là que votre choix révèle toute son importance, possède des armes qui lui sont propres.

Gros plan sur le Devastator. Il n'est peut-être pas donné, mais il se révèle fort efficace, vous pouvez me croire.

Évidemment, il existe un arsenal de base (troupes d'infanterie, tanks légers, engins de transport...) commun aux trois protagonistes. Mais plus loin dans le jeu, les armes secrètes, de part et d'autre, se dévoilent. Ainsi, les Atréides bénéficient d'ornithoptères (engins volants très rapides qui bombardent les installations ennemies) et de chars soniques. Les Harkonnens, eux, ne font pas dans la dentelle et se servent de

Peu à peu, la carte vous dévoile ses secrets grâce à vos éclaireurs. La tactique de la toile d'araignée...

Implantation sur un terrain encore inexploré. Il ne tient qu'à vous d'agrandir les limites de votre champ de vision.

leur dernier petit joujou : un tank lourd nommé « Devastator » (gulp !). Enfin, les Ordos agissent davantage en finesse puisque, avec leur missile « Deviator », ils peuvent retourner vos propres unités contre vous. Sympathique, non ? Personnellement, j'ai choisi de me rallier aux Harkonnens.

Tactique utile 1

Les premières missions consisteront seulement à ramasser un certain quota d'Épice. Là, pas de problème. Commencez par poser les fondations de vos structures (les dalles en béton), construisez un centre de raffinerie d'Épice, et débrouillez-vous pour protéger votre base. Pas besoin d'aller taquiner les autres. À partir des missions 3 ou 4, les choses se corsent. Cette fois, votre but est la destruction totale de l'ennemi. Commencez de la même façon, en posant le plus de fondations possible, et construisez deux centres de raffinerie. Les revenus seront bien plus substantiels. Cela fait, investissez dans un radar. Il vous permettra d'y voir plus clair grâce à la carte, en bas de l'écran. Le temps que les moissonneuses rapportent leurs premières récoltes, utilisez un de vos véhicules pour dégager la vue (tout lieu non exploré par un de vos engins reste noir sur la carte). Enfin, lorsque les nouveaux crédits arrivent, commencez à défendre votre base grâce à des tourelles.

On peut difficilement imaginer une base mieux défendue. Un double mur, une rangée de tourelles... Impressionnant.

Avec eux au moins, pas de pitié. Vous savez que vous êtes là pour anéantir les maisons adverses (et même l'empereur puisque vous apprendrez que ce félon, lui aussi, s'est ligué contre vous) et tous les moyens vous sont octroyés pour votre réussite. Si on doit jouer à la guerre, autant ne pas se leurrer à essayer de jouer les gentils... Mais attention, les batailles ne se gagnent pas comme ça. Vous allez devoir établir de véritables tactiques « mac mahonnesques » pour vous en sortir (bon, j'exagère peut-être, mais un tout petit peu). Je vous conseille d'ailleurs vivement de vous reporter aux encadrés « Tactique utile 1 et 2 » pour sentir monter la sève du stratège qui sommeille en vous.

Ce tableau vient une fois de plus souligner une de vos éclatantes victoires face à vos malheureux adversaires.

La bataille fait rage. Remarquez, il y a des fois où il faut savoir rentrer dans le tas. Tant pis pour la tactique.

Et voilà, avec Dune II, Virgin fait encore une bonne affaire. Quoique cet épisode soit bien moins fidèle au roman d'Herbert que ne l'était le premier

EXEMPLE DE BASE

(peut-être pas très jolie mais en tout cas fonctionnelle)

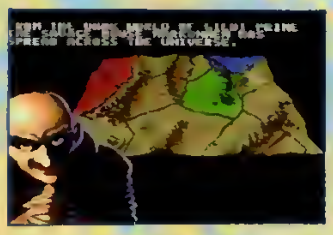
Comme vous pouvez le constater sur ce plan, une base se doit de posséder certains éléments indispensables à sa survie. Parmi ceux-ci : les centres de raffinerie, les pièges à vent (qui fournissent l'énergie nécessaire à l'ensemble des installations) et l'usine de véhicules. Sans ces éléments, vous ne pouvez rien faire. Presque aussi important, le poste-radar et les tourelles de protection se révèlent d'une extrême utilité. Enfin, il existe d'autres éléments qui passent au second plan. L'atelier de réparation de véhicules, l'usine hi-tech, les baraquements d'infanterie et le spatioport. Ce dernier, tout de même, vous permet d'acheter plusieurs véhicules d'un seul coup. Si vous disposez des crédits nécessaires, cela peut vous sortir de plus d'un mauvais pas. Enfin n'oublions pas le palais, disponible seulement à la dernière mission. Il vous autorise à balancer carrément un missile sur les installations ennemies. Le tir n'est pas très précis, mais lorsqu'il touche, ça fait très mal.

DUNE II

Les raids les plus habilement menés sont ceux où les véhicules adoptent une position plus ou moins ordonnée.

Tactique utile 2

Après la défense, on passe à l'offensive. Une fois votre base correctement protégée (c'est extrêmement important pour ne pas dire prioritaire), il vous faut penser à attaquer vos adversaires.
Première chose à faire, repérer la position de vos ennemis sur la carte. Envoyez plusieurs véhicules en éclaireurs, de préférence des engins légers qui se déplacent rapidement. Ils ont de fortes chances de se faire démolir, mais leur sacrifice n'aura pas été vain. Une fois la (ou les) base(s) ennemie(s) repérée(s), construisez à nombre égal tanks et launchers (engins qui balancent des missiles sur une longue portée). Ces derniers serviront à marteler les installations adverses à distance tandis que les premiers serviront à protéger les launchers, totalement inefficaces dans un combat à courte portée, si d'autres tanks ou unités d'infanterie viennent leur faire des misères.
Dernier conseil, faites attention à vos stocks d'Épice. Si vous commencez à en avoir trop, dépensez vos crédits. Autrement, les surplus futurs ne serviront strictement à rien.



LES TROIS MENTATS

Voici les mentats des différentes maisons présentes sur Arrakis. Le premier, c'est Cyril. Il fait partie des Atréides, la bonté et l'honnêteté peuvent se lire sur son visage. L'affreux, en dessous, c'est Radnos. Rallié aux Harkonnens, il vous apprendra la cruauté barbare et l'ignoble inhumanité. Enfin, Ammon est votre mentat Ordos. Si vous rejoignez cette maison, vous n'aurez plus de maître dans le domaine de la fourberie...

Dune, cela ne lui retire en rien ses qualités. Jouer les tacticiens en herbe sur le sol aride d'Arrakis apporte un plaisir certain.

DUNE FOR EVER

Et puis le jeu a été très astucieusement pensé. Vous devrez compter avec les vers de sable, invulnérables, ou encore avec la prospection d'Épice (puis à son stockage), très importante, qui vous apporte les crédits

Le launcher est un élément très important pour votre victoire. Son blindage est faible. Protégez-le au maximum.

nécessaires à la fabrication de vos unités. Désolé mais il semblerait, définitivement, que vous soyez contraint de faire preuve d'un minimum de réflexion. De plus, sachant que pour terminer le jeu avec une maison il faut compter une dizaine d'heures, on peut estimer la durée de vie du jeu à trente heures minimum. On a connu pire...

Chris,
regrette tout de même l'absence de Chani...

éditeur	VIRGIN
genre	WARGAME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	RESPECTABLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

95%

en résumé

Un jeu magnifique à plus d'un titre et qui vous obligera, pour une fois, à faire preuve d'un véritable sens tactique.

GRAPHISME 90%
Assez détaillé. On a l'impression de se trouver devant un jeu de plateau.

ANIMATION 90%
De nombreuses unités peuvent se déplacer en même temps sans ralentissements.

SON 92%
Voix digitalisées de circonstance et bonnes musiques d'ambiance.

JOUABILITÉ 95%
Le paddle est très intelligemment exploité, mais quid de la souris ?

à partir de 29 F

Cumulez 800 Crédits Player et recevez le Player One pocket de votre choix.

LA SEULE COLLECTION DE POCHE SUR LES JEUX VIDÉO

Véritables guides de survie des passionnés de jeux vidéo, les Player One Pocket vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir vos jeux en beauté. Player One Pocket : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !

Trucs et Astuces Master System
120 pages
29 F

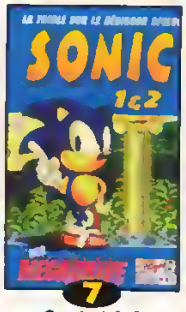
Trucs et Astuces NES (vol. 1)
120 pages
Jeux de A à Me
29 F

Trucs et Astuces NES (vol. 2)
120 pages
Jeux de Mi à Z
29 F

Trucs et Astuces Megadrive
120 pages
29 F

Trucs et Astuces Game Boy
120 pages
29 F

Trucs et Astuces Super Nintendo
120 pages
29 F



Sonic 1 & 2 Megadrive
128 pages en couleurs
35 F

Street Fighter II Super Nintendo
128 pages en couleurs
35 F

Ecco the Dolphin Megadrive
128 pages en couleurs
35 F

Tiny Toon et Castlevania IV Super Nintendo
128 pages en couleurs
35 F

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : *Player One Pocket* - BP 4 - 60 700 Sacy-le-Grand

Délai d'expédition : 4 semaines

POINTS DE VENTE en France : Fnac, Virgin, Microfolie's, Micromania, Arkadod, J B C Electronics (Paris), Ultima (Paris), Galeries Lafayettes... **En Belgique** - 4540 Amay - Andermack SPRL • 4600 Ampsin - Librairie Philippart • 6700 Arlon - Librairie City Press - Librairie Pont Vingule • 6600 Bastogne - Librairie Croley - Librairie du Séminaire • 5570 Beauraing - Librairie de la Gare • 6880 Bertrix - La bouquinerie Lib Pap • 5004 Bouge - Lipapou • 1000 Bruxelles - Librairie Castalagne - Librairie Filigranes - FNAC Sodal BXL • 6000 Charleroi - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse 5A - Nouvelle Lib de Cluny • 5590 Ciney - Librairie New Press 2000 - Infovidéo 2000 - Librairie Moderne - Librairie Boesmans • 6400 Couvin - Librairie du Faubourg • 5500 Dinant - Librairie Maltaux SPRL • 5310 Eghezee - Librairie Complexe Press • 5310 Eghezee - Librairie de la Chaussée - Lienaire • 4053 Embourg - Centre Embourg • 4480 Engis - Librairie Street SPRL • 6386 Florennes - Librairie Leblanc • 4280 Hannut - Le Tombeau • 4650 Herve - Nota Bene • 4500 Huy - Rain Gambits - La Dérive Lib Pap Presse • 5100 Jambes - Librairie du Bois Bouquin • 4720 La Calamine - Librairie Rya Schyns • 7100 La Louvière - L'Ecrivain Public • 4960 Malmedy - Lib SA Curibert-Daumont • 6900 Marche en Famenne - Librairie Hanin • 7000 Mons-Nouvelle Librairie Leon • 5000 Namur - Librairie Arc Ciel - Lib Pagnus - Agora Namur (Arc Lugna) - Brains Librairie Universitaire • 4100 Seraing - Librairie Malleux-Wanson • 4900 Spa - Librairie Peuesse - Librairie l'Ecume des Jours • 4800 Verviers - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie Au Fil d'Ariane • 6690 Vielsalm - Librairie Robert Nizet • 4600 Visé - Librairie Waupelmans • 5150 Nippon - Librairie du Fourneau SPRL Franlib

OUI ! Je commande le(s) *Player One Pocket* suivant(s) au prix indiqué ci-dessus auquel s'ajoutent les frais d'envoi :
Pour 1 exemplaire : 11,50 F • 2/3 exemplaires : 16 F • 4/7 exemplaires : 21 F • 8/10 exemplaires : 28 F

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

• Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition • ou *Crédits Player*

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Délai d'expédition : 4 semaines

PO 42

L'ÉCOLE DES CHAMPIONS

Coupe du Monde oblige, on trouve du foot à toutes les sauces. Pour l'adaptation du dessin animé « L'École des Champions », le ballon rond nous la joue plate-forme. À quand le foot'em up ?

Étrange... L'École des Champions est un jeu si bizarre qu'il laisse indubitablement perplexe. Je ne sais comment vous le présenter. Ce n'est pas qu'il est mauvais... non. Mais il est tout aussi difficile d'affirmer qu'il est vraiment bon. Il est, en fait, insaisissable... tout en possédant suffisamment de qualités et (surtout !) d'originalité pour ne pas finir en Vite Vu réducteur. Je reprends mes esprits, je retrousse mes manches, et on y va...

Remarquez, en ce moment, on est envahi par les jeux bizarres ! Après Zombies, Bugs Bunny et ses loups souffleurs, des Crash Dummies qui se démantibulent ou le psyché Cosmic Spacehead, débarque aujourd'hui cette drôle de cartouche dans laquelle on joue au football sans jamais marquer de buts ni faire de passes. Le ballon devient ici une arme, tout aussi meurtrière que difficile à (bien) utiliser. Les vrais fans de foot auront toutes les chances de se prendre au jeu et de s'identifier à ce petit personnage aux multiples capacités : têtes, retournés, tirs plus ou moins puissants ou envol en se servant du ballon comme d'un ressort, tout est possible pour les champions du paddle.

Des extraterrestres hooligans ont braqué la coupe du monde. À vous de la retrouver !

Histoires de jouabilité

Aux temps préhistoriques des jeux vidéo (il n'y a pas si longtemps, donc), le joueur n'avait qu'à déplacer un sprite. Au pire, il appuyait sur un seul bouton pour générer une action. Aujourd'hui (particulièrement depuis le « phénomène » SF II), les persos habitant les consoles ont de plus en plus de possibilités de mouvement. Je ne m'en plains pas, mais il est vrai qu'un jeu se doit d'être progressif. Prenons un Mario. On peut s'y amuser en ne maîtrisant pas le quart des actions du plombier. Ce qui lui confère une plus longue durée de vie. Et c'est un peu cette facilité d'accès qui fait défaut à L'École des Champions. De la même manière, il faut un certain temps pour s'habituer aux saccades et aux hoquets d'un scrolling bizarre et à une gestion des collisions approximative. Attention, ne croyez pas que je casse un jeu qui ne mérite pas ça. Car L'École des Champions est un bon petit soft, technique et très rigolo.

Mais, après tout, qui aime bien châtie bien, non ?

Évitez de vous retrouver face à face avec un boss sans avoir de balle au pied. Vous pourriez bien le regretter...

En Italie, des frimeurs en Vespa vous attaquent. Méfiez-vous : ils sautent pour éviter vos tirs de ballon.

DIFFICILE À MANIER

Eh oui, mieux vaut avoir déjà fait ses armes dans la grande école des jeux

Certains décors méritent vraiment le détour. Matez ce char russe avant qu'il ne se débine en Serbie...

LE DÉBUT DU PREMIER NIVEAU

L'École des Champions suscite des avis mitigés. Pour que vous puissiez avoir une idée plus précise de la chose, nous vous présentons ici les plans du début du jeu. Action !

LA CARTE NOTICE

Faites une chandelle et envoyez le ballon sur la carte pour récolter de précieux renseignements sur le niveau.

LA GRIMPETTE

Placez-vous sur le ballon...
Puis appuyez sur haut de la croix de la direction.
Vous vous retrouvez au sommet de l'arbre.

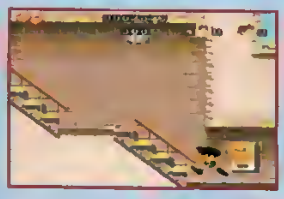
LE GROS CRAIGNOS

En mode « entraînement », il ne fera pas un pli. Mais en mode « normal », ce hooligan tire avec rapidité. Placez-vous sur la voiture et attendez qu'il se retourne.

LE SOUTERRAIN

Impossible d'atteindre le coffre sans le ballon : il est gardé par des rats. Avancez doucement et tirez horizontalement dès qu'un rat apparaît.
Deux coups de ballon suffisent pour ouvrir le coffre.
Pour sortir le ballon du souterrain, placez-vous sous l'ouverture et tirez en mettant la croix sur diagonale droit.

LE MÉTRO



Pour sortir, mettez-vous contre les marches du bas, jonglez et tirez en diagonale haut gauche. Foncez ensuite récupérer le ballon avant qu'il n'amorce sa descente.

PSSCHHHHT...

Pour éviter que votre ballon ne se dégonfle sur les pics, tirez un lob et sautez pour le récupérer.

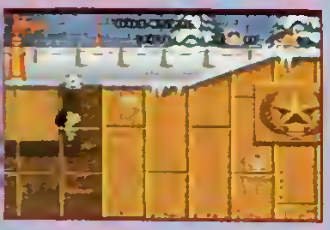
LA PREMIÈRE CARTE
La plate-forme vous emmène à la première carte du jeu. Il y en a quatre dans ce niveau.

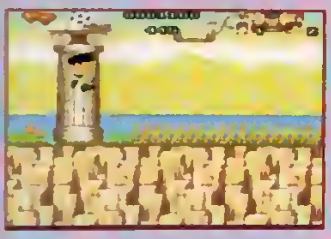
L'ÉCOLE DES CHAMPIONS

éditeur	OCEAN
genre	PLATE-FOOT
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	LIMITÉS
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

83%





Ouille, mais ça fait drôlement mal ! Voilà ce qui vous attend si vous perdez malencontreusement votre ballon !

Vous disposez d'un atout appréciable : l'option d'invincibilité. Surtout, profitez-en au maximum...

vidéo pour devenir un champion dans ce jeu. Car si ce soft propose de belles ambiances graphiques (malgré un certain manque de renouvellement) et une sacrée dose de bonnes idées, il craint aussi méchamment côté jouabilité (voir encadré). Ceux qui s'accrocheront auront toutes les chances de s'éclater à visiter les quatre coins du globe balle au pied, mais les autres, ceux qui jouent avant tout pour s'amuser et rigoler, risquent fort de rester sur la touche.

Matt le Fou

Après les chars, les marins russes haineux entrent en scène. Il est bien difficile d'échapper aux clichés.

POUR DE VRAI ?

Ici, on peut faire plein de choses avec un ballon. Mais il faut toujours calculer ses tirs au millimètre près, rattraper son « arme » en plein vol pour éviter de la perdre, se servir du ballon comme d'un tremplin et connaître des parcours truffés de pièges sur le bout du pied.

En résumé

Très beau et très fun, ce jeu sort des sentiers battus en cuisinant le foot à la sauce plate-forme. Certains adoreront, d'autres détesteront.

GRAPHISME Magnifique, même si la finesse des décors cache certaines facilités graphiques.	87%
ANIMATION Mouvements du perso impressionnants ! On ne peut en dire autant des scrollings.	79%
SON Les bruitages et la musique sont efficaces, même si trop répétitifs.	76%
JOUABILITE Difficile de bien maîtriser les commandes, mais après, on s'amuse vraiment.	80%

AU TÉLÉPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES...

Ce mois-ci :

COFFRET PYRAMIDE COMPRENANT LA TRILOGIE LES COULISSES AU TOURNAGE ET UN LIVRET DE 16 PAGES SUR GEORGE LUCAS

1ER PRIX

1 COFFRET *LA GUERRE DES ÉTOILES*
1 JEU SUPER EMPIRE STRIKES BACK SNES
1 JEU SUPER STARS WARS SNES
1 JEU STARS WARS GB (LUDI)
1 JEU L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE GB (LUDI)

2E AU 5E PRIX

1 K7 VIDÉO *LA GUERRE DES ÉTOILES*
1 JEU SUPER EMPIRE STRIKES BACK SNES
1 JEU SUPER STARS WARS SNES
1 JEU STARS WARS GB (LUDI)
1 JEU L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE GB (LUDI)

6E AU 10E PRIX

1 K7 VIDÉO *LA GUERRE DES ÉTOILES*
1 JEU SUPERS STARS WAR SNES

11E AU 31E PRIX

1 K7 VIDÉO *LA GUERRE DES ÉTOILES*

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

Téléphonez vite au

36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 H.

SUBTERRANIA

Quelques instants avant votre départ, vous intégrez votre vaisseau. Cette combinaison vous sied à merveille, non ?

Les shoot them up originaux ne sont pas légion sur nos chères consoles. Alors quand on en trouve un qui se démarque de la masse, on lui accorde un intérêt tout particulier.

Subterrania n'est pas franchement innovateur. Pour preuve, il existait déjà des jeux au concept similaire sur micro et notamment sur Amstrad CPC 6128. C'est pas du tout neuf mais — en tant qu'ancien fan de la machine —, trouver ce titre sur console me comble de plaisir.

Alors ne nous laissons pas impressionner par le grand âge de ce soft, car c'est souvent dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ! Une fois de plus, cette maxime se vérifie : Subterrania propose un principe de jeu anticonformiste qui pourrait bien ravir plus d'un d'entre vous.

Dans la quasi-majorité des shoot them up, le scénario est une chose accessoire qui n'intéresse personne. Avouez qu'on s'en fout un peu de savoir qu'on libère une planète d'une horde d'aliens hargneux, du moment que le jeu est bien réalisé et qu'on se tape de bons délires.

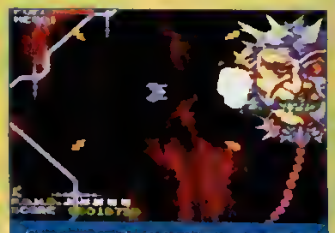
Lorsqu'une mission est terminée, vous devez revenir à votre base. C'est la même plate-forme que celle d'envol.

Le mode « entraînement » a pour rôle de vous familiariser avec les commandes. C'est bien utile !

ACTION HUMANITAIRE

Eh bien, sachez que, sur ce point, Subterrania apporte une nuance importante : ici, votre but n'est pas d'avancer bêtement selon un scrolling horizontal ou vertical en explosant tout ce qui bouge. Au contraire, votre objectif est de libérer des mineurs prisonniers dans des dédales de cavernes, ou de détruire des bases ennemies. Tout cela se passe selon un scrolling multidirectionnel dans des décors labyrinthiques, extrêmement trompeurs. Vous dirigez un vaisseau et devez remplir plusieurs missions de sauvetage.

Votre plate-forme d'envol se trouve généralement en plein milieu des cavernes. Votre vaisseau est posé et il vous incombe de le faire décoller. Là tenez-vous bien, car maintenir le bon cap n'a rien d'un jeu d'enfants !

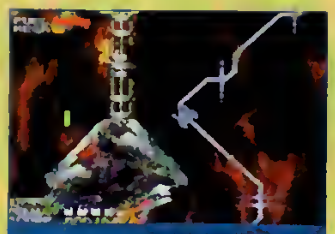


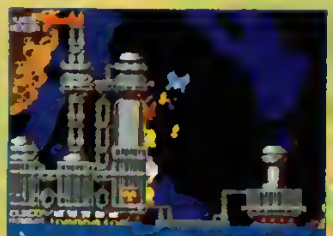
Cette espèce de boss à trois têtes doit être détruit afin de libérer un passage vers les mineurs.

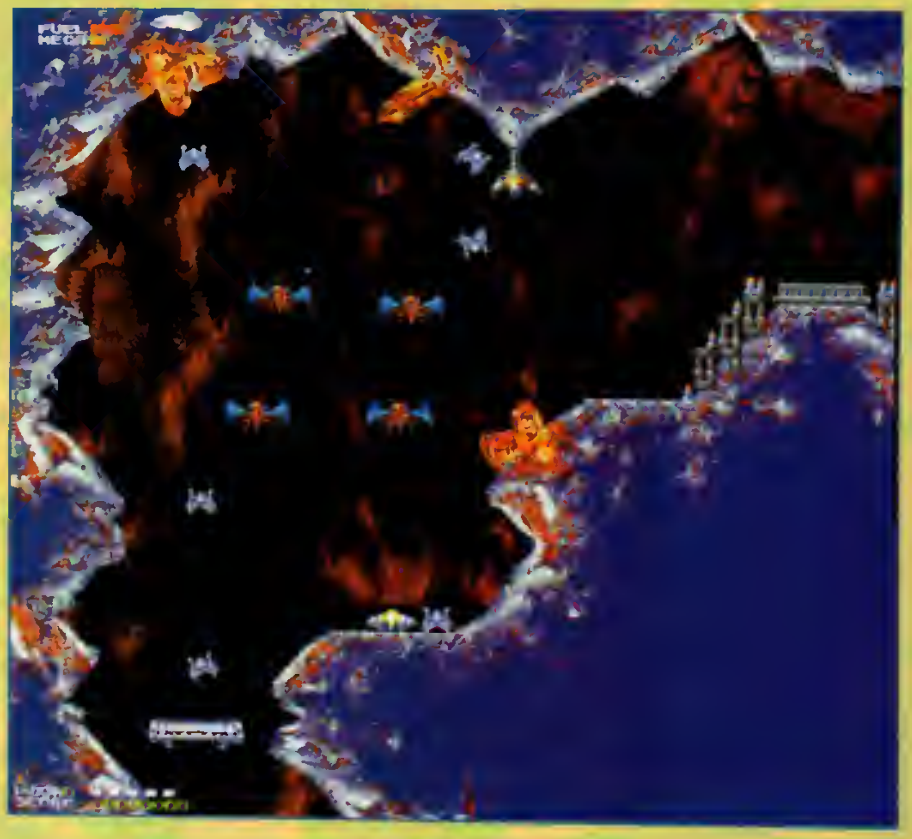
La croix de direction du paddle vous sert à trois actions : en allant vers le haut, vous mettez en marche les réacteurs arrière, ce qui vous permet de monter. En dirigeant vers le bas, ce sont les réacteurs avant qui agissent et donc (logique) vous descendez ! En allant à gauche ou à droite, votre vaisseau pivote sur lui-même et change ainsi de direction. Enfin, les tirs utilisent un des boutons du paddle, tandis qu'un autre sert à sélectionner votre blast.
Ce mode de maniement fait toute l'originalité de Subterrania. La difficulté consiste en effet à doser avec minutie, d'une part la puissance donnée aux différents réacteurs et, d'autre part, les pivotements du vaisseau afin de vous déplacer avec précision. Le tout en tenant compte de l'inertie ! Les premières parties tiennent du calvaire : on se crashe toutes les deux secondes sur les parois acérées des cavernes quand on ne se prend pas un tir de DCA ennemi en pleine tronche.
Après un apprentissage laborieux, vous arriverez enfin à manier à peu près correctement votre vaisseau.

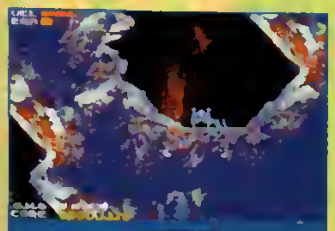
Les vieux de la vieille !

Les bons vieux jeux de notre enfance débarquent parfois sur nos consoles pour notre plus grand bonheur. Depuis Tetris jusqu'à Streets of Rage III (pompé, comme beaucoup d'autres, sur Double Dragon), on se rend compte que les concepts de base des premiers softs micro et d'arcade n'ont pas changé d'un pouce. À croire que ces jeux ne vieilliront jamais !
Subterrania s'inscrit dans cette lignée. On avait déjà vu des jeux au principe similaire sévir il y a fort longtemps sur micro-ordinateur 8 bits et sur NES. Remis au goût du jours et remanié avec les capacités des consoles actuelles, ce concept n'a pas pris une ride. Ça change des shoot them up qui, par dizaines, nous envahissent sans jamais apporter de nouveautés. Au moins, ici, on est servi par un mode de jeu original et par un objectif où se mêlent adroitement shoot them up, réflexion et action humanitaire ! Alors si vous avez envie de vous éclater et de vous prendre la tête, ne cherchez plus, Subterrania est un bon compromis.


Des rails vous permettent de vous arrimer et ainsi d'économiser du fuel. Indispensable en temps de crise !


À ce niveau, détruisez tout ce qui bouge et vous bloque le passage. C'est tout bête, bourrin, simple quoi !




Voilà, vous avez trouvé les mineurs. Attendez qu'ils montent à bord et repartez dare-dare.

CAVERNEUSEMENT VÔTRE !

On vous présente ici une parcelle infime d'un stage. Les cavernes sont souvent des endroits très complexes, où il faut ramasser des options de façon ordonnée, et s'en servir pour ouvrir des passages ou parvenir jusqu'aux mineurs. Le level que vous voyez ici n'est pas le plus compliqué et ne pose pas de problèmes majeurs. Par contre, les missions suivantes sont d'un tout autre gabarit. Elles vous demanderont pas mal de réflexion et risquent fort de mettre à l'épreuve votre légendaire sang-froid. Car pour venir à bout des neuf stages, vous allez vous arracher bien des cheveux et frôler la crise de nerfs à multiples reprises. Dans Subterrania, les réflexes ne sont pas prioritaires pour éviter les tonnes d'aliens; la souplesse et la cogitation s'avèrent beaucoup plus utiles. À ce propos, soulignons quand même que Subterrania est le premier shoot them up dans lequel il faut réfléchir. Le comble ! Car, vous avouerez qu'il y a comme une incompatibilité entre ces deux genres...

SUBTERRANIA

Ce robot à la Robocop tire des rayons laser assez impressants. À vous de manœuvrer habilement pour les éviter.

Vous devrez alors repérer les mineurs et, une fois que vous les aurez localisés, atterrir à leur niveau (sans vous gauffrer) puis attendre qu'ils aient grimpés à bord. Si vous arrivez à faire tout cela avec le fuel limité, vous pouvez rentrer au bercail pour décharger votre cargaison humaine et embrayer sur la mission suivante !
Le problème avec ce soft, c'est que vous risquez de vous énerver très vite sur votre console car le pilotage exige

Dès que vous touchez un élément du décor, votre vaisseau perd un peu de son shield. Alors soyez prudent !

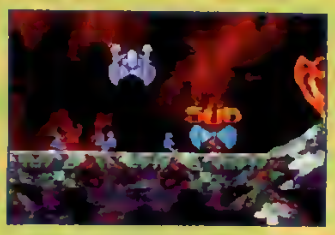
une précision d'orfèvre : par moments, on frôle l'overdose. Fort heureusement, des options viennent agrémenter votre parcours, les plus utiles étant bien entendu le shield et le fuel ! Alors soyez zen. Même si, au début, vous perdez toutes vos vies sur la première mission, vous en arriverez fatalement à évoluer vers une bonne technique de vol...

Elwood,

bienfaiteur du futur !

Leçon de pilotage

Le pilotage de votre vaisseau n'est pas franchement commode. Alors, pour vous mâcher la tâche, voici quelques conseils avisés. Sachez tout d'abord que les commandes des réacteurs sont inversées selon que votre appareil pique du nez ou qu'il s'élance vers les hauteurs. Si vous plongez, la propulsion du moteur arrière vous fera descendre plus vite, et inversement. Il vous faudra accomplir une sacrée gymnastique manuelle pour conserver de bonnes trajectoires !
D'autre part, le carburant risque de vous poser de nombreux problèmes. Votre vaisseau est très gourmand et si vous tombez en rade, c'est le crash assuré. Pour vous sortir de cet éventuel mauvais pas, repérez bien les capsules de carburant disséminées en différents endroits pour les atteindre rapidement en cas de panne sèche. Sinon, pour réaliser des économies de fuel, un bon principe consiste à utiliser au minimum les réacteurs (notamment en phase descendante). Voilà, le reste est de votre ressort, alors bon courage !



LES OPTIONS

Voici trois des options les plus intéressantes du jeu. La première est une réserve de fuel (la même option existe en blanc, mais c'est une provision de shield). La deuxième correspond à dix missiles, ravageurs mais aussi beaucoup trop rares. Quant à la troisième, la plus vitale, vous devez impérativement la récolter pour finir le level.
Il faut donc toujours la repérer à l'avance et la prendre dès que vous en avez l'occasion.

éditeur: SEGA
genre: TIR
joueur(s): 1
sauvegarde: NON
continue: NON
difficulté: DIFFICILE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 84%

83%

en résumé

Un habile recyclage d'un concept antique qui donne un shoot them up tout à la fois anticonformiste et humanitaire. Rafraîchissant !

GRAPHISME 88%
Des cavernes glauques à souhait et des ennemis aux gueules patibulaires.

ANIMATION 90%
Ça scrolle dans tous les sens avec fluidité. Ce qui rend le tout renversant !

SON 82%
Une bande-son sobre... mais quand même un tantinet énervante.

JOUABILITÉ 80%
Des manips bizarres rendent la prise en main assez hard et surtout agaçante.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DI 300 JIUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	TEL

ADAPTATEUR SECTEUR 49 F LOUPE GROSSISSANTE 69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

WOLFCHILD	79 F	SHINOBI	99 F
ALIEN III	99 F	SPIDERMAN	99 F
SONIC 2	175 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

NBA JAM	269 F	GP RIDER	299 F
ALADDIN	299 F	ROAD RASH	299 F

MASTER SYSTEM (+ DI 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	RASTAN	79 F
GOLDEN AXE	79 F	TENNIS ACE	99 F
NINJA	79 F	BOMBER RAID	139 F
MICKEY MOUSE	139 F	SONIC	139 F
ASTERIX	179 F		

MEGADRIVE (+ DE 1800 JIUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu 695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 499 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX TEL

MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE (neuve)	349 F	MANETTE 6 BOUTONS	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	ALADDIN	314 F
SONIC	79 F	FIFA SOCCER	314 F
STREET OF RAGE	99 F	LANDSTALKER	314 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	MORTAL KOMBAT	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	NBA JAM	349 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	ETERNAL CHAMPION	379 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	SONIC 3	379 F
FLASHBACK	275 F	STREET FIGHTER 2'	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PSG FOOTBALL	399 F	ART OF FIGHTING	449 F
DUNE	449 F	PRINCE OF PERSIA	449 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA CD 2 Français (occasion) 1290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	ECCO THE DOLPHIN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	SONIC CD	299 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SYLPHEED	299 F
BATMAN RETURN	299 F	THUNDERHAWK	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

FLASHBACK	399 F	SENSIBLE SOCCER	399 F	TERMINATOR	449 F
MICROCOSM	399 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	LETHAL ENFORCER	499 F
MORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F	NIGHT TRAP	499 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JIUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F
GAME GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATMAN	99 F	TORTUE 3	249 F
TINY TOON 2	249 F	WARIO LAND	269 F

NES (+ DE 1800 JIUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + JEU SUPER MARIO BROS 1 299 F

SUPER PROMO JEUX LES neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	99 F	SUPER MARIO 3	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SENSIBLE SOCCER	199 F	MEGAMAN 4	299 F
KIRBY'S ADVENTURE	299 F	ASTERIX	349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve

CONSOLE + STREET FIGHTER II	690 F	CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F	MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES			79 F

ou **49 F** avec 1 Jeu acheté ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetes

Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	RALLONGE MANETTE	39 F

(+ DE 2200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

F ZERO	139 F	ALADDIN	299 F
STREET FIGHTER II	139 F	FLASHBACK	299 F
MORTAL KOMBAT	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	339 F
STARWING	169 F	DRAGON BALL Z 2	349 F
MARIO ALL STARS	269 F	F1 POLE POSITION	349 F
SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379 F
ZELDA III	269 F	YOUNG MERLIN	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MYSTIC QUEST	389 F	EMPIRE STRIKE BACK	349 F
SKYBLAZER	399 F	TORTUE NINJA 5	549 F
EQUINOX	439 F	DRAGON BALL Z 3	TEL
PSG FOOTBALL	489 F	RANMA 1/2 4	TEL
CLAYFIGHTER	499 F	STUNTRACE FX	TEL

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1790 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
WORLD HEROES 2	990 F	749 F
FATAL FURY 2	1090 F	799 F
ART OF FIGHTING 2 (neuf)	TEL	SUPER SIDE KICK 2 TEL
MEMORY CARD	229 F	WINDJAMMER TEL

OUVERTURE D'UN RAYON GOODIES
(Rumicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

NEC

CONSOLE DUO II neuve 2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F
ARCADE CARD TEL
+ Offre SUPER DISPONIBLES DUO-CARD + CD ROM à partir de 49 F
MANETTE 99 F QUINTUPLEUR 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve
+ 2 Jeux 2490 F
+ 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Dispo TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR Dispo TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boîte d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

Toutes les marques citées sont les marques déposées

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS
de Jeux Gratuits

Offre dans la limite des stocks disponibles.

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

* OCCASION
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE

RC Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
- Metro : Maubert Mutualite
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h a 12 h 30 14 h a 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM ..
ADRESSE ..
CODE POSTAL ..... VILLE ..
TEL DOM ..... TEL BUR ..

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . / .
Signature .

PLAYER 05/94

WINDJAMMERS

Sympa et jouable à souhait, Windjammers vous invite à participer à un sport véritablement hors du commun. Ambiance bon enfant et sensations physiques assurées.

Data East semble se pencher avec un intérêt non dissimulé sur la destinée, certes digne d'attention, de la Neo Geo. Après Spin Master, sympathique jeu de plate-forme, cet éditeur remet illico le couvert en nous proposant un jeu d'un tout autre genre. Curieusement, on sent tout de même bien, quelque part, que ces deux cartouches sortent de la même boîte. Ils sont bien réalisés sans être transcendants et pourtant, ils se révèlent d'une jouabilité étonnante. Des petits artisans ludiques, quoi...

Le principe de Windjammers est on ne peut plus simple. Deux adversaires se font face, sur un terrain de jeu, et se renvoient inlassablement un disque. Si l'un des deux le rate, le projectile touche une zone à l'arrière du décor qui compte pour trois ou cinq points. Bon, c'est gentil me direz-vous... Mais quelques petites choses rendent ce soft, a priori crétin, plutôt marrant. La magie du jeu vidéo, évidemment, y participe.

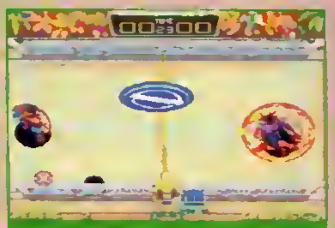
D'abord, voyons le terrain. Celui-ci, délimité par de solides bordures, autorise les rebonds. Pratique pour surprendre l'adversaire, surtout si vous avez la bonne idée de balancer le disque de toutes vos forces. Beaucoup plus fort, vous avez la possibilité, à certains moments, de vous concentrer et d'insuffler au disque

Il ne suffit pas de bourriner

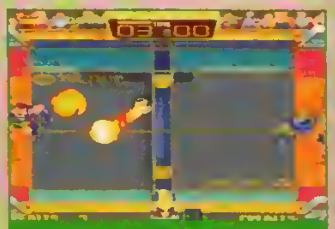
C'est certain, Windjammers est un jeu où les échanges sont violents et sans concessions. Il faut avouer que la tactique gros bœuf, une fois n'est pas coutume, se révèle souvent efficace. Mais que cela ne vous empêche pas de mettre en place des semblants de stratégie. Un peu comme au tennis, essayez de varier les coups directs et croisés. Si l'abruti en face est une lourde masse musculeuse, il risque d'être pris de vitesse. Autre possibilité, jouer avec les lobs. Un adversaire trop pressant au filet calmera vite ses ardeurs si vous le plantez deux ou trois fois de suite. Enfin, et là il faut presque savoir faire preuve de doigté, vous pouvez donner de l'effet au disque lorsque vous l'envoyez. Ce n'est pas facile, mais ça a le mérite d'énormément déstabiliser le mec en face.

Voilà, je vous ai à peu près tout dit. Maintenant, je dois bien vous avouer que ma stratégie préférée reste le face-à-face sauvage, à 30 cm du filet (là où, quand on reçoit un tir, ça fait mal). On ne se refait pas...

Windjammers vous donne le choix entre six terrains de jeu. Les différences existent mais restent minimes.



Le lob peut devenir une arme redoutable lorsque votre adversaire est au filet. Là, ce n'est hélas pas le cas.



Chaque perso dispose d'un super pouvoir impressionnant. Ici, M. Costa nous fait profiter de ses talents incendiaires.

L'américain Miller, vicieux, envoie le disque sur les côtés du terrain. Le coup est intéressant mais trop prévisible.

WINDJAMMERS

LES CINQ BRUTES (ET LA DONZELLE)

Voici les six protagonistes du jeu. Comme vous le constatez auO vu des caractéristiques de chacun, on peut les diviser en en trois grands groupes : les véloces, les balèzes et les gens équilibrés. À vous de choisir le joueur de votre style.

Eh oui, c'est la dure loi du sport. Un gagnant, rayonnant de soulagement, et un perdant, la mine défaite et les larmes aux yeux.

Premier bonus stage : vous envoyez le disque au loin et un chien, obéissant, se précipite dessus pour le rattraper.

une espèce de super pouvoir (une image vaut mille mots, alors consultez les photos). C'est souvent très efficace et, en plus, c'est marrant à voir. Bénéficiant d'une idée de base sympa, Windjammers souffre en fait d'un manque global de tout. Je m'explique. Pour que ce jeu devienne un hit, il lui aurait fallu plus de persos, de pouvoirs, de terrains... En l'état, c'est un peu limite. Dommage.

Chris,
paisible pacha pacifiant à ses heures.

Second bonus stage : le disque sert de boule de bowling et le but, en toute logique, est de dégommer les quilles.

éditeur	DATA EAST
genre	SPORT ACTION
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	3
difficulté	VARIABLE
durée de vie	HONNETE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

en résumé

Un jeu sans grandes prétentions qui a tout de même l'énorme mérite de faire passer de très agréables moments.

79%

GRAPHISME 75%
Ça n'est pas de la Neo Geo haut de gamme, mais ça se regarde sans déplaisir.

ANIMATION 90%
A l'intérieur d'une aire de jeu réduite, tout va très vite et dans tous les sens.

SON 80%
Ambiance « gros blast » de circonstance et musiques sympathiques.

JOUABILITE 90%
La prise en main est extra-rapide et le plaisir de jeu instantané.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

PLAYER MANAGER

Super Nintendo

Encore un jeu de foot ! C'est ce que vous serez tenté de dire lorsque vous apercevrez ce jeu chez votre revendeur. Erreur : Player Manager tape dans l'inhabituel registre « gestion d'un club ».

Avez-vous déjà imaginé ce que pouvait être la vie d'un dirigeant de club de foot professionnel ? Eh bien, c'est pas vraiment coton tous les jours ! Mais c'est passionnant. Surtout lorsque, comme dans Player Manager, vous cumulez les responsabilités : entraîneur, recruteur, et même joueur si vous le voulez. L'entraîneur, comme son nom ne l'indique pas, décide qui va jouer et à quel poste, et effectue son choix en fonction d'une fiche de caractéristiques pour chaque joueur. Le choix fait (comptez de longues séances de réflexion), on peut sélectionner ses tactiques de jeu et l'intensité de l'entraînement.

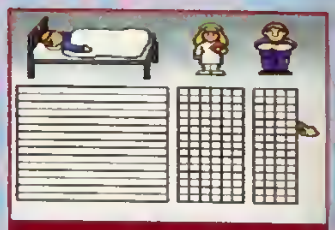
Caractéristiques de chaque joueur : rapidité, endurance, flair, agressivité ; et capacités à shooter, passer, tacler, et goaler.

Apparitions

Lorsque, l'autre soir, je vis Iggy venir vers moi, tenant entre ses mains la boîte de Player Manager, cet être m'apparut soudain presque beau. Brandissant la cartouche, il n'eut certainement pas conscience de l'envie que j'eus alors de l'embrasser : cette cartouche, adaptation d'un de mes jeux préférés sur Amiga, allait enfin être accessible aux possesseurs de la Super Nintendo. Si le fond est resté le même, la forme a subi un sacré lifting. Toutes les icônes et informations apparaissent sous forme de dessins (ce qui est complètement infernal au début).

Autres innovations : il est désormais possible de changer de club en tant que manager ; une nouvelle coupe est apparue ; et on peut attribuer des primes pour récompenser ou motiver les troupes. Les matchs sont toujours aussi palpitants à regarder, surtout quand vos petits gars jouent une montée en division supérieure (on commence en 2e ou 3e).

Bref, comprenez que ce jeu est capable d'accrocher de très nombreuses heures.



Non contents de se prendre régulièrement des raclées sur le terrain, certains joueurs ont le mauvais goût de se blesser !

Le recrutement est très important. Une erreur peut se répercuter sur toute une saison. En effet, on doit acheter ou vendre les joueurs en fonction des besoins et surtout du budget du club. Budget qui prend aussi en compte les recettes du stade, les sponsors, les droits TV, les salaires, les amendes, et les primes.

Deux chasseurs de têtes sont à votre disposition. Ils recherchent les joueurs correspondant à vos besoins. Sympa.

Une fois les préparatifs de match terminés, on peut prendre part à la rencontre prévue dans le calendrier. Trois divisions de championnat et deux coupes sont jouables. La partie match peut être exécutée en trois modes : calcul immédiat du résultat en fonction des forces en présence, visualisation du match, ou jeu.

Avant un match, il ne faut surtout pas hésiter à se renseigner sur l'adversaire : potentiel, statistiques, et classement.

PLAYER MANAGER

éditeur
ANCO/IMAGINEER

genre
GESTION FOOT

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
RIEN A FOOT

difficulté
DIFFICILE

durée de vie
LONGUE

prix
D

PLAYER FUN 90%

85

Quels matchs attirent les foules ? Qui est le meilleur buteur ? Quel est le plus gros transfert ? Pourquoi tant de haine ?

La vue du terrain est à mi-chemin entre Kick Off et Sensible Soccer. C'est réaliste mais pas trop jouable hélas !

Ce dernier mode, vraiment pas indispensable, reprend le jeu Kick Off, à nouveau revu sur Super Nintendo. C'est toujours aussi peu maniable, et, ô bêtise, on est obligé de contrôler tous les joueurs ! Alors, à quoi ça sert de se casser la tête à recruter des super joueurs si de toute façon on les joue au paddle, hmmm ? Y a des baffes qui se perdent... Quoi qu'il en soit, Player Manager reste vraiment un très bon jeu.

Milouse,
vend joueurs bien nourris.

Mon équipe : Springfield. La saison est finie et seuls les deux premiers montent en division supérieure. J'suis vert !

LA RECETTE GAGNANTE

D'abord, recruter pour bâtir l'équipe. Ensuite, entraîner les p'tits gars. Puis, mettre une tactique en place tout en choisissant les joueurs appropriés. Vient enfin le moment du match et l'analyse des réactions après le résultat.

En résumé

Certains, qui de toute façon doivent aimer le foot (le vrai, pas celui sur console), vont en devenir accro. Les autres vont se casser en courant.

GRAPHISME 70%
Rien de bien génial. Les tableaux de statistiques sont peu lisibles.

ANIMATION 80%
Le terrain est bien animé. La partie management, elle, est statique.

SON 35%
Un bon disque fera très bien l'affaire. Et puis au moins on est sûr d'aimer...

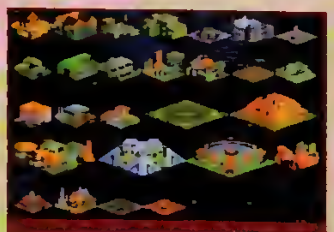
JOUABILITE 40%
Matchs peu jouables. Prise en main très délicate, mais ça vaut le coup.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

UTOPIA

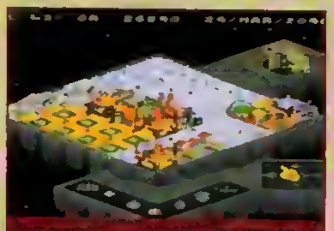
Vous avez certainement rêvé un jour ou l'autre de vivre dans un monde parfait. Plutôt que d'attendre un événement aussi improbable que celui-ci, Utopia vous propose de le simuler.

Utopia est au commencement un jeu typiquement micro. Son succès lui valut le privilège d'être adapté sur la 16 bits de Nintendo. Vous incarnez le leader d'une communauté d'une centaine de personnes installée sur une lointaine planète. C'est à vous qu'incombe la tâche de gérer le budget ainsi que le développement économique et social de la colonie. Votre objectif consiste à atteindre un taux de qualité de vie supérieur à 60 % en éliminant le crime, le danger nucléaire et bien d'autres paramètres.
Toutes vos initiatives s'effectuent à partir d'un écran de vue en 3D isométrique et d'un menu d'icônes gérable à la souris (bonne idée !) ou au paddle. Dans un premier temps, il vous faudra construire des usines, des sources d'énergie et des habitations, mais également allouer des subventions à la recherche civile et militaire. Quelle drôle d'idée que de vouloir concevoir un monde parfait avec des militaires (n'est ce pas Bubu ?) ! Mais il faut bien se défendre après tout, non ? Car pour faciliter les choses, une race d'aliens s'est, elle aussi, établie sur la planète pour y créer son monde idéal... sans êtres humains. Le progrès technologique se traduit par de nombreuses inventions qui vous simplifieront la vie dans bien des domaines. Mais pour construire et financer la recherche, il



Voici l'ensemble des bâtiments et autres complexes industriels dont il faudra absolument doter votre colonie.

Privilégier l'énergie solaire plutôt que nucléaire est un excellent moyen de garder un taux de qualité de vie raisonnable.



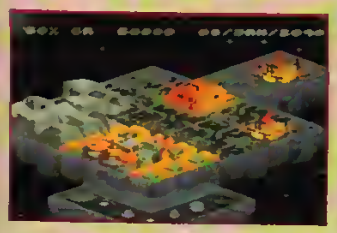
Si vous décidez de jouer à la souris, une croix directionnelle apparaîtra à droite de l'écran de vue.

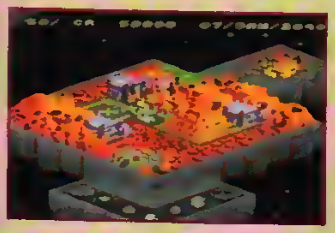
Des voisins infréquentables

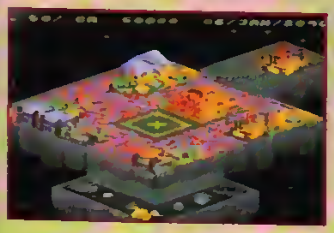
Vos projets de monde parfait auront beau reposer sur les meilleures intentions qui soient — pacifistes et idéalistes —, tout le monde ne l'entendra pas ainsi. Quelle que soit la planète dont vous vous occupez, vous trouverez une colonie d'aliens, légèrement belliqueux, caressant les mêmes idéaux que les vôtres. À plus ou moins long terme, cette cohabitation se soldera par un conflit, que vous le vouliez ou non. Si la guerre doit éclater, autant vous y être préparé en produisant chars et avions. Mais sachez que vous ne pourrez que vous défendre. La ville ennemie n'apparaissant pas sur la carte, vous ne pouvez procéder à aucune attaque de ses points stratégiques, alors que l'adversaire, lui, ne s'en prive pas. L'attaque massive ne sert pas non plus à grand-chose ; dans le meilleur des cas, un rapport de vos services de renseignements fera état des importants dommages causés mais aussi de la réorganisation rapide de l'ennemi. C'est une situation sans fin.

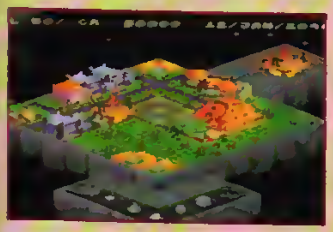
Les six conseillers du centre de commandement vous indiquent les secteurs d'activité à développer en priorité.

UTOPIA









DIX MONDES

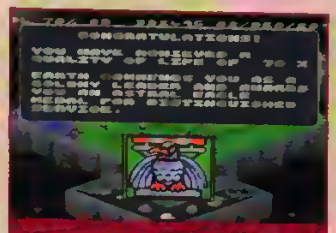
Des colonies, implantées sur une dizaine de planètes, attendent impatiemment que vous vous penchiez sur leur cas. Tous ces mondes, ces refuges d'aliens, possèdent des climats et des reliefs différents rendant chaque fois votre tâche un peu plus difficile.

L'invention du satellite-espion vous permet de localiser les points de rassemblement des aliens.

La construction de vaisseaux d'attaque peut prendre des dizaines de mois. Protégez les usines à outrance.

faut de l'argent. Votre principale source de revenu vient de la vente du surplus de production (nourriture, fuel, minerais, etc.), des impôts et, dans une moindre mesure, de subventions venues de la Terre. Bien que l'idée soit originale, le concept d'Utopia rappelle Sim City pour la gestion économique et Civilization (un gros hit micro) pour la recherche technologique. Quoi qu'il en soit, les amateurs du genre seront aux anges.

Wolfen,
retourne dans le Larzac.



Lorsque la qualité de vie atteint un niveau de 60 %, la confédération vous remet une décoration.

éditeur	GAMETEK
genre	SIMU. ECO.
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	ILLIMITÉE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

en résumé

Malgré une réalisation trop pauvre, Utopia est un très bon dérivé de Sim City, dans lequel les aliens viennent mettre un peu d'ambiance.

GRAPHISME 75%
Un petit effort pour affiner les graphismes n'aurait pas été de trop.

ANIMATION 65%
Ce n'est pas parfait, mais pas très important non plus dans ce type de jeu.

SON 75%
Pas de miracle. La bande-son est déjà lassante au bout d'un quart d'heure.

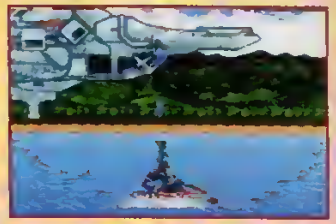
JOUABILITE 80%
Joué au paddle, c'est bien, mais c'est encore mieux géré à la souris.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

TIME TRAX

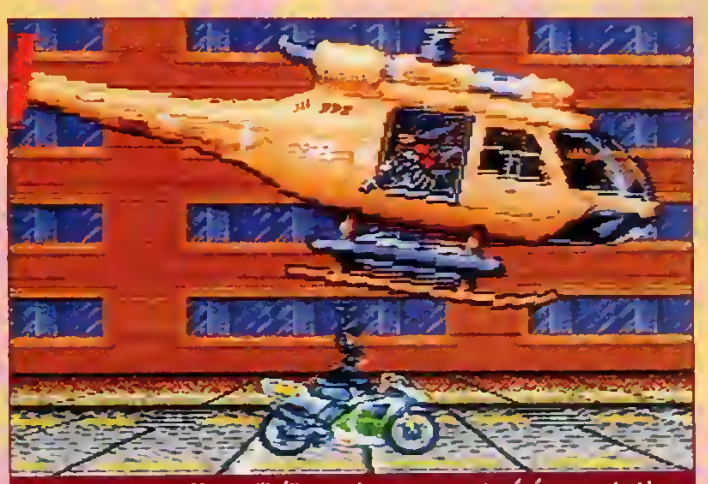
Darien Lambert aime tant sa patrie qu'il est devenu policier. Ne cherchez pas, ce scénario ringard est fait par et pour des

En cette année 2194, y a plein de vilains en cavale. Parmi ceux-ci, Sahmbi est probablement le plus dangereux, le plus puissant, le plus difficile à capturer, bref le plus compétent pour tenir le rôle du grand méchant dans un jeu vidéo.
En cette année 2194, y a plein de policiers pour cavaler après les affreux. Parmi ceux-ci, Lambert est probablement le plus honnête, le plus fort, le plus intelligent, bref le plus compétent pour tenir le rôle du vaillant héros dans un jeu vidéo.
En cette année 1994, y a plein de joueurs qui aiment se croire deux siècles en avance. Parmi ceux-ci... vous reconnaîtrez-vous ?



ET TOUJOURS...
Un jeu d'action sans boss, vous imaginez ça ? Non, bien sûr. Alors THQ vous en a mis quelques-uns, rien que pour vous contenter.

Américains... Pour nous, c'est juste l'occasion de jouer à un jeu de plate forme.

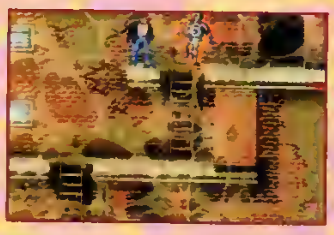


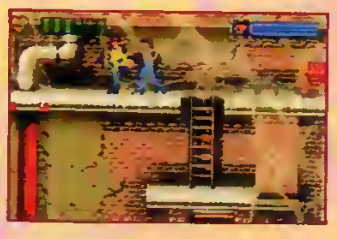
Enfin de beaux effets : l'hélico et la route sont gérée en rotation, et le rendu est pour le coup excellent.

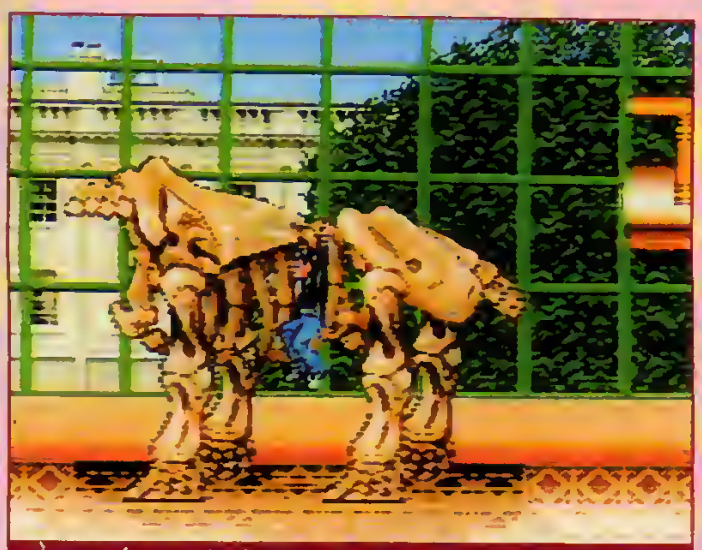
Le premier niveau annonce la couleur : des plates-formes reliées par des échelles, un scrolling multidirectionnel, des ennemis, des options (cachées ou non), des passages secrets, des poutres et des tuyaux pour s'accrocher. Du classique.
Pour se débarrasser des sbires de Sahmbi, Darien Lambert n'a à sa disposition qu'un vulgaire pistolet laser qu'il a dû trouver dans les poubelles. Au mieux, il lui faudra plusieurs tirs pour éliminer un ennemi. Mais dans la plupart des cas, cette arme ne lui permettra que d'immobiliser sa

« FINGERS IN THE NOSE »

1 : Tirer sur l'ennemi en se protégeant. Il s'immobilise.
2 : S'en approcher tout en tirant, puis le buter à mains nues en toute sécurité.







À cette époque, ils n'ont plus aucun respect pour les vestiges de notre planète. Essayez de faire ça dans un musée...

victime, juste le temps de l'approcher pour lui mettre les doigts dans les yeux, le coude dans les gencives, et un genou dans le bide. C'est franchement amusant en fait. Si vous êtes un peu à la bourre sur les événements, vous avez le pouvoir de ralentir votre environnement pendant quelques instants.
Time Trax est intéressant et progressif, avec quelques bonnes idées, mais il reste cependant juste dans la moyenne des jeux du genre.

Milouse,
proud to be french ?

QUE CE SOIT BIEN CLAIR...

Un p'tit bout de niveau et c'est le bonheur. C'est simple, ça ne mange pas de pain, et c'est bon. Et puis tout de suite on s'rend mieux compte. Pas vrai ?

La tête et les jambes

Dès l'allumage de la console, on comprend que Darien Lambert a tout pour être le héros d'un jeu vidéo. Le générique nous apprend plein de choses sur ce gars-là. Il est né en 2129. Il a grandi sans ses parents, alors tout ce qu'il possède, il le doit à son mérite. Heureusement, la nature, elle, ne l'a pas laissé tomber : il court le 100 mètres en 8,6 s, a un pouls de 35 puls/min, et est crédité d'une espérance de vie de 120 ans, à croire qu'il a vu la Vierge. Au niveau de l'intellect, c'est aussi cool : il a un QI de 204 (QI = Quotien Iggy. Ainsi, un QI de 10 équivaut à une intelligence 10 fois supérieure à celle d'Iggy, à supposer qu'elle soit mesurable). Mais tout cela, apprend-on, est normal à cette époque. Ce qu'il a en plus, c'est sa faculté de maîtriser les ondes ß, ce qui lui permet non pas de chanter sur la bande FM mais de ralentir le cerveau des autres.

TIME TRAX

éditeur	THQ
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 82%

en résumé

Time Trax est sympathique mais il peine à sortir du lot. La sous-exploitation des capacités de la Super Nintendo n'est pas étrangère à cela.

79

GRAPHISME 78%
Les graphismes sont corrects mais, comme d'habitude, ils ont oublié les couleurs.

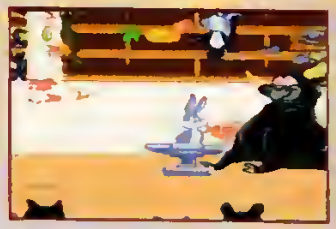
ANIMATION 86%
Pas de problème, on a même droit à quelques effets de rotation par moments.

SON 55%
Les bruitages sont banals, les musiques ringardes et trop peu nombreuses.

JOUABILITE 75%
Système d'attaque agréable. Cependant, la précision laisse parfois à désirer.

RABBIT RAMPAGE

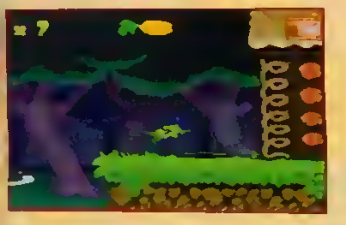
Super Nintendo



Après les délires des Tiny Toons, on attendait avec impatience les aventures du papa Bugs Bunny.

Au long de son aventure, notre lapin aura neuf niveaux à parcourir, au cours desquels il rencontrera Omer, Sam le pirate et Marvin le martien. Certains levels font référence à des contes de notre enfance. Bugs Bunny a donc affaire à des ennemis très drôles (enfin vu leur nombre, vous ne rirez pas longtemps !) : des écureuils, des biscuits, des loups ou des indiens. Tous ont une tactique d'attaque différente. Les sorcières vous transforment en crapaud ou les martiens vous rendent minuscule grâce à leur laser. Heureusement, notre héros possède, lui aussi, plusieurs moyens de défense qu'il obtient en récoltant divers objets (voir encadré). Bugs Bunny peut aussi sauter sur ses adversaires ou encore leur envoyer un bon coup de pied dans la tronche.

PAS BÊTE LE LAPIN !
Certains objets vous serviront soit à éliminer vos ennemis, soit à gagner du temps en les paralysant quelques secondes.



Disons qu'après avoir usé nos nerfs sur ces plates-formes, le résultat nous laisse un goût plutôt amer.

Vous ne pouvez pas éliminer la sorcière. Il vous faut juste éviter les sorts qu'elle vous jette et qui vous transforment en crapaud.

OUI, MAIS...

Vous serez évidemment frappé par l'excellent humour cartoonesque retranscrit dans ce jeu. Vous serez aussi époustouflé par la beauté des graphismes tant au niveau des couleurs que de la finesse des dessins. Hélas, ce soft souffre aussi de gros

RABBIT RAMPAGE

éditeur
SUNSOFT

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
NON

continue
3

difficulté
HARD

durée de vie
UN SIECLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 51%

ON SE CONNAÎT ?

Pour tuer les boss pas la peine de gâcher (« faut pas gâcher ! ») vos objets, ça ne sert à rien. Vous devez soit leur sauter dessus soit leur donner des coups de pied, uniquement dans la tête.

Dans l'espace, vous trouverez des sortes de téléporteurs qui vous aident à passer dans d'autres niveaux.

défauts. D'abord, la jouabilité, exécrable. Vous n'avez jamais le temps de vous servir de tous vos objets. Vous recevez flèches, pierres et planches sur la tête sans savoir d'où elles viennent. En plus, le perso ne répond pas tout de suite aux commandes. Autre point noir : la difficulté, d'autant plus grande qu'il n'y a pas de niveau « easy ». À cause de ces côtés négatifs, on se lasse vite, on s'énerve et, on perd en player fun !

Mahalia,
a une dent contre Bugs Bunny.

en résumé

Un jeu de plate-forme très beau, original, drôle mais souffrant hélas d'une jouabilité médiocre et d'un niveau de difficulté trop élevé.

70

QUOI MA GUEULE ?

Bugs Bunny peut nous faire un nombre incalculable de mimiques toutes plus tordantes les unes que les autres. Les stand by changent parfois selon les tableaux.

Acmé, c'est du karaté ?

« Acmé » est le nom de la case dans laquelle sont placés tous les objets que vous récoltez dans le jeu. Vous vous en servirez pour éliminer ou affaiblir vos ennemis et leur lancer dans la tronche tomates et tartes à la crème. Cependant, il existe d'autres moyens plus subtils et plus pervers pour blaster les méchants. Ainsi vous posez une cible au sol et vous les attirez pour qu'ils marchent dessus et paf, ils reçoivent un énorme coffre-fort sur la tête. Le miroir renvoie le rayon laser du martien qui se le prend en pleine face et rétrécit immédiatement. Avec le pot de sauce, vos ennemis glissent comme sur une peau de banane. Quoi de plus jouissif que de les voir exploser ? Avec les bombes, dynamite et autres os-pétards, rien de plus facile. Malheureusement, si ces objets sont bien pratiques, on n'a pas souvent le temps de les utiliser.

GRAPHISME 97%
Des graphismes merveilleux tant au niveau des couleurs que de la finesse des dessins.

ANIMATION 92%
Très réussie et variée. Bugs Bunny adopte des attitudes multiples selon ses actions.

SON 85%
Une musique par tableau et nombre de bruitages offrent une grande richesse au jeu.

JOUABILITÉ 42%
LE point négatif. Le perso ne répond pas très bien, trop d'approximation.

VIRTUAL SOCCER

Super Nintendo

Surfant sur l'engouement pour la coupe du monde, Virgin lance un jeu de foot qui n'a rien de virtuel mais qui, une fois n'est pas coutume, fait preuve d'une certaine finesse.

Virtual Soccer propose une foule d'options, avec cinq tournois différents, entraînement aux penaltys, vue du dessus ou sur le côté, vitesse des joueurs, humidité du terrain, conditions météo, et même direction du vent ! Vingt-quatre équipes internationales sont à votre disposition, mais, faute d'accord officiel, les programmeurs ont visiblement dû inventer des noms, ce qui fait qu'on trouve des joueurs comme Marcels, Ricard, Marlou ou DeGaul dans l'équipe de France ! Chaque joueur dispose de ses propres caractéristiques et il est possible de créer des équipes de toutes pièces ainsi que d'adopter différentes stratégies sur le terrain. Les matchs, axés arcade, se distinguent par l'importance des passes.

Lors des corners, la caméra effectue un mouvement arrière pour vous donner une vue d'ensemble.

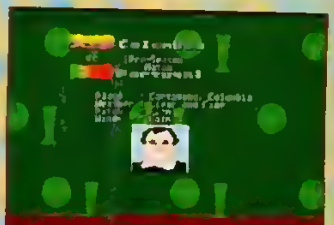
L'avis de Milouse, virtuellement énervé

Désolé mais je ne suis pas d'accord, Marc : pour moi, ce jeu de foot souffre de défauts impardonnables. Ainsi, le comportement du receveur. Supposons par exemple que vous attaquez par l'aile. Vous constaterez que le receveur vous suit à la trace se rendant parfaitement inutile.
En plus, les passes ont une portée dramatiquement courte et la réponse du pad est lente.
Résultat : le jeu est débridé.
Hudson Soft a affublé le nom de sa cartouche du mot branché « virtual ». Humour ? Imposture ? Virtual Soccer, ce nom évoque les jeux du futur, Virtua Racing par exemple. Mais ça nous fait surtout penser à un super jeu virtuel, Virtual Acheteur.
Les règles ? Allez chez votre revendeur, faites semblant de lui acheter la cartouche, et faites bien gaffe à faire semblant de payer aussi. Ainsi vous n'aurez pas à faire semblant de jouer à Virtual Soccer.

Les joueurs sont capables de performances d'acteurs dignes de Sophie Marceau dans « La Boum ».

PASSE À TON VOISIN !

Pas question de « faire son Papin » et de remonter tout le terrain tout seul pour aller marquer ! On se fait souvent piquer la balle (sans s'en rendre compte la plupart du temps) et la seule façon de gagner est de jouer en collectif, ce qui donne à Virtual Soccer une finesse assez inhabituelle pour un jeu d'arcade.
Le terrain est long à parcourir, ce qui donne des matchs plus réalistes que ceux de Cantona Football par exemple, où le score finit souvent par ressembler à celui d'un match de



C'est vous qui choisissez l'arbitre... Et vous verrez que ceux-ci ont des tronches plutôt gratinées !

DeGaul dans les buts pour l'équipe de France ! Goal/DeGaul... Jeu de mots ! Humour !

VIRTUAL SOCCER

éditeur	HUDSON/VIRGIN
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

QUAND EST-CE QU'ON JOUE ?

Pas question de courir tout de suite après la baballe sur la pelouse, vous devrez d'abord choisir vos options, votre équipe, l'arbitre, une stratégie, des joueurs, et tirer à pile ou face pour choisir votre côté du terrain... Affreux ! Affreux ! Affreux !

Lorsque la balle sort en touche, on passe à une vue de côté parfois déroutante.

Les arbitres sont dans l'ensemble assez sévères et ne laissent passer aucune faute.

basket ! Autres innovations : les zooms et la possibilité d'accéder à deux représentations différentes du terrain (scrolling horizontal ou vertical).

Virtual Soccer est un jeu sympathique mais il lui manque quand même quelques options comme la possibilité de jouer à deux dans la même équipe ou de disputer des parties à quatre pour se hisser au dessus de la concurrence.

Little Big Marc,
hooligan frustré.

Le terrain peut être vu sous différents angles. Ici une superbe action transcrite par une représentation latérale.

en résumé

Un jeu de foot honorable, surtout contre un adversaire humain. Ce n'est toutefois pas le meilleur de sa catégorie et la concurrence est rude.

74

GRAPHISME 74%
Les joueurs sont petits et pas très beaux (comme les vrais footballeurs !)

ANIMATION 65%
Les joueurs pataugent parfois curieusement dans la semoule !

SON 73%
L'ambiance du stade est bien rendue, surtout à la fin du match.

JOUABILITE 73%
Le système de passes favorise un style de jeu plutôt collectif.

THE REN AND STIMPY SHOW

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT !
À chacun sa méthode pour sauter haut : Ren presse Stimpy comme un ballon de baudruche qui le transforme en hélico !

Je ne connais pas le DA dont est tiré ce jeu mais, c'est sûr, le jour où il passe à la télé, je reste scotché à l'écran.

Jouer à Ren et Stimpy, c'est comme plonger dans un épisode de « Itchy et Scratchy », le chat et la souris débiles, vedettes du dessin animé préféré de Bart Simpson... On nage en plein délire, avec des graphismes pas possibles, des scènes d'une violence insoutenable, et des personnages élastiques. Allez chercher votre petite sœur, votre mémé, ou n'importe qui, mais il faut absolument jouer à deux ! Chaque personnage peut utiliser l'autre de sept manières différentes et s'en servir par exemple de boomerang, marteau piqueur, trampoline, montgolfière ou lance-missiles ! Je vous laisse imaginer le résultat (ambiance garantie !). Et en plus le jeu propose une foule de petites séquences, courtes (trop) mais incroyablement variées et hilarantes... Au menu entre autres : une cuisine infestée de choux voraces, l'intérieur d'un frigidaire, un zoo, une séquence aérienne dans laquelle les personnages, gonflés à bloc, se déplacent en pétant, une course en tandem, un combat de boxe où il vous faudra tenir pendant un round, une visite dans des paysages surréalistes où vous grimperez le long de

Parce que Ren et Stimpy m'a fait vivre les moments les plus délirants de ma carrière de testeur !

Un moment unique dans les annales de la pétomanie : le pétomane à décollage vertical !

GAFFE AUX GIRAFES !

Un des passages les plus difficiles du jeu. Ne vous laissez pas duper par l'air profondément débile de ces deux ruminants, ce groupe de girafes est une véritable bande d'ongulés !

Ren et Stimpy sont sur un vélo, personne ne tombe à l'eau... C'est normal y en a pas !

poils de nez, et une balade en vélocoptère ! Toutes les séquences, impeccablement réalisées, sont servies par des animations hors du commun, et vous irez de surprise en surprise.

Aucun doute, Ren et Stimpy est le meilleur jeu que j'ai jamais vu sur Megadrive, mais il souffre d'un énorme défaut : l'excitation aidant, même un joueur moyen le finira en un après-midi, et même si c'est le meilleur moment que vous ayez passé depuis des années, c'est bien trop court !

Little Big Marc,
en redemande encore !

MAUVAIS TRAITEMENTS !

Ren et Stimpy forment le duo du siècle et réalisent sous vos yeux tout ce que Stone et Charden ont toujours rêvé de se faire subir mutuellement !

Le duo qui tue !

Tout le charme du jeu vient du nombre incroyable d'actions combinées que peuvent effectuer nos deux héros : sept chacun en tout ! Les deux compères ont des manières différentes de réaliser une action, mais le résultat est le même : pour creuser, Stimpy utilise Ren comme une pelle et Ren transforme Stimpy en marteau piqueur. Pour sauter, Ren grimpe sur le dos de Stimpy et Stimpy utilise Ren comme une perche, et ainsi de suite... Vous pourrez ainsi voir nos gaillards se donner des claques ou s'étrangler, se faire cracher des boules de cheveux ou s'arracher le nez pour le jeter sur leurs adversaires, se transformer en boule de bowling, en boomerang, ou en balle de croquet, se jeter en l'air, jouer les hélicoptères ou les montgolfières, etc. Lorsque vous jouez seul, c'est l'ordinateur qui contrôle votre partenaire, et vous pouvez changer de personnage à n'importe quel moment.

Megadrive

THE REN AND STIMPY SHOW

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	PASSWORD
continue	4
difficulté	FACILE
durée de vie	TROP COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

en résumé

Graphisme, animation, musique, jouabilité, originalité... ce jeu est génial, surtout à deux ! Le hic : vous l'aurez fini en un après-midi.

GRAPHISME 95%
Les personnages et les décors, hyper branchés, sont superbes et hilarants !

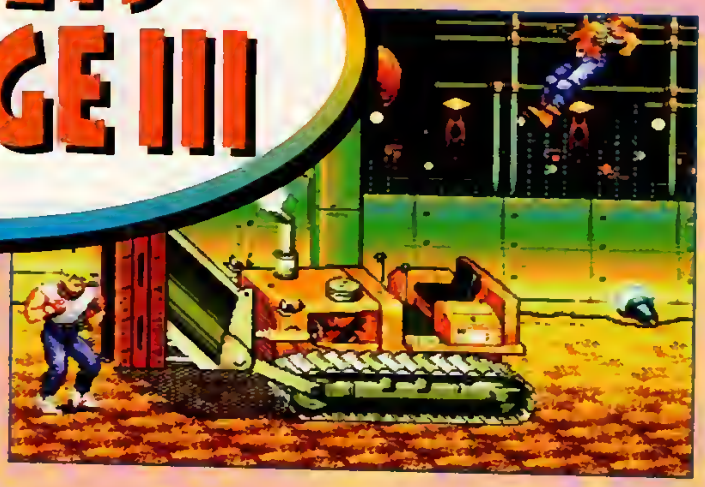
ANIMATION 98%
Les animations sont nombreuses... Du grand art ! Un vrai Tex Avery !

SON 90%
Côté bruitages, ça « cartoone » ! Et les musiques sont excellentes.

JOUABILITÉ 91%
Vous pourrez effectuer une douzaine d'actions avec une facilité déconcertante.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

STREETS OF RAGE III



Encore une trilogie qui s'achève : celle des Streets of Rage ! Cette troisième mouture ressemble beaucoup à son aînée mais apporte quand même quelques nouveaux éléments qui en font un beat them up sympa.

Avec un nom pareil, Streets of Rage, on pouvait s'en douter, ne fait pas dans la dentelle ! Votre objectif consiste à bourriner la tête à une horde d'ennemis belliqueux et ce pour une raison tout à fait superflue qui ne nous intéresse d'ailleurs pas (genre sauver une pouffe qui s'est fait kidnapper) !

Par rapport à Streets of Rage II, pas de grandes nouveautés à relever. Faut dire que quand un concept de jeu plaît à un grand nombre, il n'y a pas franchement de raison d'en changer. Il suffit de retoucher un peu la version de base pour faire croire que c'est du tout neuf.

TIERCÉ GAGNANT !
Les trois persos les plus compétents sont Blaze (la femme), Zan (le pépé robotisé) et Axel (le Rambo-minet).

PAS DE QUARTIERS !
Au level 6, les ennemis sont, comme vous pouvez le constater, très nombreux. Les décors, de toute beauté, apportent à l'action un je-ne-sais-quoi d'artistique !

Les meufs à moto sont des ennemies qui reviennent fréquemment dans le jeu. Elles sont assez prise de tête !

QUOI DE NEUF ?

Ici, les modifications se situent au niveau du nombre de coups des quatre persos. Celui-ci a en effet augmenté grâce à la gestion du paddle six boutons. Les ennemis sont eux aussi plus nombreux et les stages plus longs. Enfin, les boss sont plus sympa et surtout délirants (on a même droit à un travelo genre Village People !).

Pour le reste, ne cherchez pas de

RAMBO !

Durant la page de présentation du jeu, c'est Axel qui se prend pour Rambo avec ses muscles saillants, son bandana et surtout son coup de poing fulgurant. Il ferait presque peur !

Dans ce stage, ça devient assez balèze d'avancer : ce perso mi-robot mi-homme est tout indiqué pour s'en sortir !

bouleversements radicaux : on avance, on frappe... jusqu'à ce que les deux continues soient épuisés et que l'on meure enfin, après avoir reçu quelques milliers de coups ! Bref, c'est l'éternel principe de (entre autres) Double Dragon, Golden Axe ou Final Fight.
On retrouve aussi les modes de jeu de Streets of Rage II : « un joueur », « deux joueurs », ou le mode « battle » où deux combattants s'affrontent à la manière de SF II (utile pour trouver les coups de chaque perso). C'est sûr, il ne faut pas aimer la réflexion et la poésie (Ndlggy : ni l'originalité.) pour s'adonner à ce troisième épisode. Un esprit bien bourrin et violent est la seule condition pour s'éclater.

Elwood,
la rue de la Peur ne l'impressionne plus.

L'affreux assis sur son trône s'appelle Mr X, vous devrez l'affronter, mais ce n'est pas le dernier boss.

Les espèces de gardes du corps en costard ont des flingues. Éliminez-les tout de suite sinon ils vous canardent.

Des coups... plein de coups !

Le paddle six boutons a encore une fois trouvé chaussure à son pied ! En effet, dans Streets of Rage III, le nombre de coups est carrément affolant : chaque perso a plusieurs projections quand il est au corps à corps, plusieurs coups spéciaux sont utilisables, mais certains enlèvent de l'énergie si on les exécute lorsque le perso est fatigué. À part ça, et c'est déjà pas mal, on retrouve les sempiternels coups de pied, coups de pied sautés, coups de poing et autres manchettes. Bref, avec tout ça vous êtes à peu près blindé pour blaster du loubard ! Ah oui, j'oubliais, vous avez aussi la possibilité de récupérer des armes cachées dans des éléments du décor (battes de base-ball, sabres, couteaux, grenades...). Ces ustensiles sont bien pratiques mais vous les perdez dès qu'un ennemi vous touche ! À utiliser avec une extrême prudence, car c'est très efficace !

éditeur	SEGA
genre	BASTON
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	2
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 83%

en résumé

Un bon beat them up dans la pure lignée des Double Dragon. Pas révolutionnaire mais quand même assez sympa... surtout si vous êtes décérébré !

GRAPHISME 85%
Un peu plus beau que la précédente version et surtout plus riche et diversifié.

ANIMATION 89%
Le nombre de postures de votre perso est assez impressionnant, plus vrai que nature !

SON 70%
C'est pas franchement l'extase, la zik et les bruitages sont un peu saturés. Dommage !

JOUABILITÉ 90%
Rien à redire à ce niveau. Tous les coups sont assez faciles à sortir.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ViteVu

SUPER NINTENDO

Top Gear 2

prix A B C D E — 75%

éditeur	KEMCO
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1 OU 2
password	OUI
continue	NON

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le premier volet de Top Gear n'a pas suscité l'enthousiasme des foules lors de sa sortie. Et pourtant, Kemco ne désarme pas, et va jusqu'à commercialiser un second volet : Top Gear 2. Le thème reste inchangé ; il s'agit toujours d'une course de voitures typiquement arcade, alliant rallye et stock-car. Au volant de votre GT, vous affronterez dix-neuf pilotes dans seize mini-championnats de quatre courses chacun. Au fil des épreuves, les gains accumulés vous permettent d'augmenter les performances de votre voiture, en améliorant certaines de ses caractéristiques (moteur, boîte de vitesses, armure...). Sur les circuits, vos impitoyables adversaires ne feront pas de quartier, n'hésitant pas à tâter de votre carrosserie (d'où l'emploi du terme « armure »). Évidemment, ces accrochages ne vont pas sans entraîner certains désagréments, comme la perte de vitesse ou, pire encore, l'endommagement de la boîte de vitesses et/ou du moteur. Si l'on excepte le ronronnement lassant du moteur, le jeu n'est pas trop mal réalisé, même si certains risquent de crier au scandale à cause de l'absence de l'utilisation du mode 7. En conclusion, les améliorations minimes apportées à Top Gear 2 ne justifient pas l'achat de celui-ci si vous possédez déjà le premier volet. Dans le cas contraire, c'est à vous de juger, sachant que ce jeu est malgré tout très agréable à pratiquer.

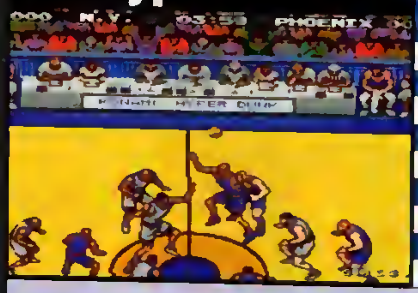
Wolfen

MEGADRIVE

Hyperdunk

prix A B C D E — 65%

éditeur	KONAMI
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 À 8
sauvegarde	OUI
continue	NON

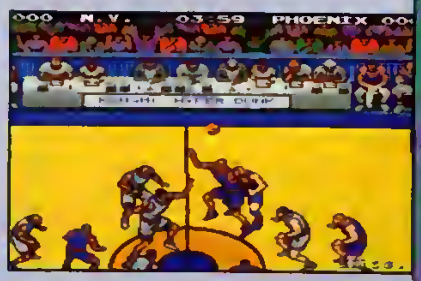


On était très impatient de découvrir Hyperdunk, une des dernières productions de Konami. Conclusion après quelques minutes de jeu : bonjour la daube ! La critique est aisée, l'art est difficile me direz-vous. Eh bien voici pourquoi ce jeu m'a rendu furax.

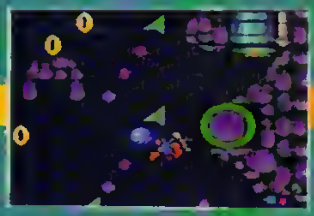
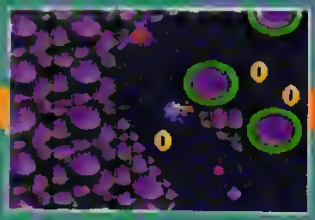
En regardant la présentation superbe, on se dit : « Waouh ! Voilà une simu de basket à mi-chemin entre Super NBA Basketball et NBA Jam » — à mon avis les meilleurs jeux de basket du moment. Mais une fois qu'on commence à jouer, quelle déception !

D'abord les équipes. Les principaux joueurs ne sont pas ceux de la NBA. Question droits de licence sûrement.

Début du match. Saute Marcel ! Le terrain est « affreux, affreux, affreux » et l'animation carrément craignos. En plus, on a l'impression de jouer avec l'option « ralenti ». Allez, premier panier sur un dunk. Vous appelez ça un smash ? Si on ne connaissait pas NBA Jam, on aurait peut-être été un petit peu impressionné, mais bon... Megadeath a la balle. Je tente de la lui piquer. Problème : j'ai un mal fou à deviner quel joueur de défense je contrôle ! Et puis, lorsqu'on contre un tir, on a l'impression d'intercepter le ballon, mais ce n'est qu'une impression ! Énervant. Finalement, le seul aspect positif de ce jeu, c'est la possibilité de jouer à huit avec deux adaptateurs Sega. Au moins on sait quel joueur on contrôle. Pas de doute : Hyperdunk est la grosse déception du mois.



Lib

SONIC SPINBALL (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

Comme toujours, Sonic aime adopter des positions extravagantes !

SUPER NINTENDO

Space Ace

prix A B C D E

45%

éditeur	EMPIRE/IMAGINEER
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
password	NON
continue	OUI

Vous connaissez certainement Space Ace, le successeur de Dragon's Lair. Comme son prédécesseur, ce jeu d'arcade, basé sur des séquences de DA, est superbe mais souffre d'une tare : son manque d'interactivité. Complètement différente, la version Super Nintendo n'en conserve que le scénario et se transforme en un jeu de plate-forme ponctué de quelques scènes d'arcade (poursuite dans l'espace, labyrinthe). Il y a de l'idée, mais cette version conserve l'ininteractivité de l'arcade. L'ensemble n'est pas hyper moche mais franchement injouable. Pitié, plus jamais ! **Stef le Flou**

AMIGA CD 32

Naughty Ones

prix A B C D E

75%

éditeur	INTERACTIVISION
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	2
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Tiens, voilà encore un titre typiquement micro qui vient tenter sa chance sur l'Amiga CD 32. Naughty Ones est un petit jeu de plate-forme amusant et sans prétention. Vous dirigez un personnage dans une succession de salles peuplées de monstres originaux. Pour les combattre, vous disposez d'un tir et votre tâche consiste à marquer des points en collectant le maximum de bonus. L'intérêt d'un tel jeu est limité, mais il plaira certainement aux amateurs du genre. Si sa réalisation est globalement bonne, ce jeu n'exploite absolument pas les capacités du CD. **Wolfen**

GAME GEAR

Sonic Spinball

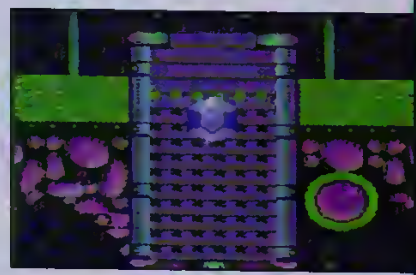
prix A B C D E

67%

éditeur	SEGA
genre	FLIPPER/PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Sonic Spinball est ce qu'on peut appeler un jeu au concept original. À mi-chemin entre le flipper, le jeu de plate-forme et le shoot them up, vous y incarnez Sonic et vous vous retrouvez plongé dans d'immenses flippers représentant les bases secrètes de l'infâme et coriace Dr Robotnik. Bien entendu, le célébrissime hérisson bleu avec sa symptomatique envie de rouler s'adapte à merveille au jeu. Il assume son rôle de boule de flipper à la perfection. Comme dans tout Sonic qui se respecte, vous devez retrouver des émeraudes disséminées dans les levels assez complexes et surtout extrêmement labyrinthiques. Pour diriger ce cher Sonic, vous pouvez soit actionner des flips classiques qui l'envoient bouler un peu n'importe où, soit influer sur ses trajectoires en l'air, ou bien enfin le faire marcher, lorsque le terrain s'y prête. Sur Megadrive, Sonic Spinball est un excellent jeu qui prime par son fun et sa jouabilité. En revanche, sur Game Gear, la conversion a été assez douloureuse et le jeu ressort moyennement bien. Ça se ressent surtout au niveau du maniement du hérisson bleu et de la précision des déplacements, assez précaire.

Il faut croire que le flipper n'est pas franchement un type de jeu adapté aux portables, car le réalisme est un facteur très dur à gérer (même pour du Sonic). Seuls les fans de Sonic risquent de trouver leur compte dans ce jeu, malgré tout peu conventionnel ! **Elwood**



ViteVu

GAME GEAR

Caesar Palace

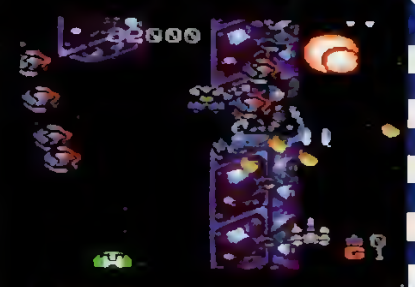
prix 70%

éditeur	SEGA
genre	CASINO
nombre de joueurs	1
password	OUI
continue	NON

Ah ! le casino, lieu mythique où certains passent leurs soirées à claquer du fric à l'envi. Salle d'arcade du riche, il se doit donc d'être représenté sur consoles. Eh bien avec Caesar Place, c'est la Game Gear qui accueille ce type de jeu très rare. Vous vous retrouvez plongé dans l'ambiance opulente d'un casino de grand standing avec une certaine somme en poche. À vous de faire fructifier votre mise sans vous retrouver à la rue, en caleçon. Au final, Caesar Palace s'avère assez drôle, mais quand même un peu lassant : c'est vraiment frustrant de gagner des millions virtuels ! **Elwood**

GAME GEAR

Power Strike 2



prix 69%

éditeur	SEGA
genre	TIR
nombre de joueurs	1
password	OUI
continue	INFINI

Power Strike II, déjà sorti sur Master System, est un shoot them up classique. Dans la lignée des Aleste, il arrive maintenant sur Game Gear et propose une action sans surprise. Vous suivez un scrolling vertical et des hordes d'aliens fondent sur vous sans répit. Le problème c'est qu'il y a parfois tellement de sprites à l'écran que de longs ralentissements viennent gêner la jouabilité. En plus, la visibilité sur l'écran de la Game Gear n'est pas franchement excellente et, pour réussir à éviter tous les projectiles ennemis, il faut faire preuve d'une dextérité sans pareille ! **Elwood**

MASTER SYSTEM

Road Rash

prix 70%

éditeur	US GOLD/EL ARTS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Enfin une course de motos pas comme les autres ! Ici, on se la joue façon « Mad Max » : n'hésitez pas à flier des coups de poing et à balancer vos adversaires dans le fossé à coups de santiag ! Et si une matraque vous tombe par hasard sous la main, personne ne vous reprochera de vous en servir pour transformer un concurrent en steak tartare ! Lorsque vous approchez d'un de vos adversaires, son nom et ses points de vie s'affichent au bas de l'écran... Après deux ou trois gnons, le sinistre individu tombera de sa moto et, avec un peu de chance, vous réussirez peut-être à lui rouler dessus ! Comme les courses ont lieu sur des voies publiques, vous devrez éviter les vaches, les flaques de boue, les troncs d'arbre et les véhicules qui arrivent en sens inverse. Méfiez-vous, si vous vous payez une gamelle, vous devrez ramener votre pilote à pied jusqu'à sa moto et les autres en profiteront pour se venger ! La vitesse étant limitée, vous risquez fort d'être poursuivi par des flics à moto qui vous colleront une amende... s'ils réussissent à vous rattraper (de plus, rien n'empêche de les cogner comme les autres !). Les circuits sont assez variés graphiquement, mais la façon de piloter reste pratiquement toujours la même, ce qui rend le jeu rapidement lassant... D'autre part, on a souvent plus vite fait de doubler ses adversaires plutôt que de perdre du temps à les latter. C'est un peu dommage, mais ça n'empêche pas de passer un bon moment ! **Little Big Marc**

Découvre
les secrets qui feront de toi
Le Maître du Jeu

36 15

Le Maître du Jeu

VIDEOFIL

36 70 93 93

Les réponses en direct de nos spécialistes à toutes tes questions sur les jeux vidéo

Toutes les nouveautés passées au banc d'essai:
trucs, astuces, codes, solutions complètes sur toutes les consoles

Les fiches de plus de 600 jeux disponibles 24h/24h

Sur 36 15 VIDEOFIL tu peux aussi jouer et gagner tes jeux vidéo préférés !

Pour te souhaiter la bienvenue, **36 15 VIDEOFIL**
en partenariat avec **ELECTRONIC ARTS**
t'offre en exclusivité le MAGNET E. A. SPORTS

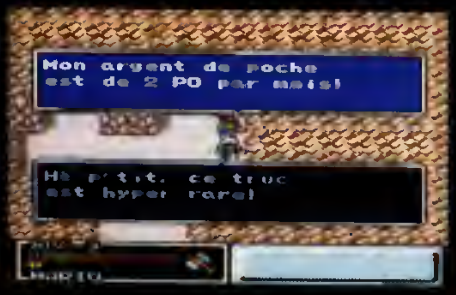
MEDIAPROGRES 36 15 VIDEOFIL & accès direct 36 25 00 13 : 2,19F / mn 36 70 93 93 . 8,76F, puis 2,19F / mn

Ceux qui en sont revenus en ont fait un livre.

MYSTIC QUEST LEGEND™

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères*. Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si "Mystic Quest Legend" est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n'oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.



*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

landstalker

MEGADRIVE

deuxième partie

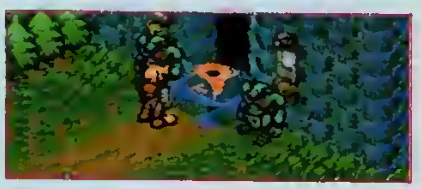
Depuis un mois, vous rongez votre frein, vous piaffez d'impatience en attendant la suite de l'aide de jeu consacrée à Landstalker. Alors tenez-vous prêt : nous replongeons directement au cœur de ce jeu d'aventure exceptionnel.

Avant de commencer, rappelons brièvement la situation de notre chasseur de trésor et de son ange gardien, la fée Friday.

Depuis son arrivée sur l'île, Ryle, au gré de ses aventures, a pu collecter un certain nombre d'informations se rapportant au trésor mythique du roi Nole. Mais, régulièrement, sa progression a été troublée par la concurrence d'une jeune femme — Kayla, flanquée de ses deux sbires — ne reculant devant rien pour devancer notre héros. Cette course contre la montre s'est temporairement achevée dans la cité de Mercator, véritable pilier de cette quête, là où se structure toute l'histoire. Après avoir assisté au banquet donné par le duc, Ryle a réussi à résoudre huit énigmes et à entrer en possession d'un bracelet magique, indispensable pour pénétrer dans la tour de Mir, un magicien, qui détient l'une des cinq clés du trésor. Vous savez tout, on attaque.

La tour de Mir

Maintenant que Ryle possède le bracelet magique, il peut franchir le tourbillon magique interdisant l'accès à la tour du magicien. Le



Grâce au bracelet magique, le tourbillon disparaîtra à votre approche.

héros doit impérativement quitter Mercator par la porte sud-ouest et suivre le chemin jusqu'à arriver à un embranchement. À cette intersection, la route sud mène à la tour, alors que celle partant à l'ouest débouche sur le village de Friday (encadré ci-contre).

Répondez par un oui franc à tous les choix que vous vous verrez proposés.

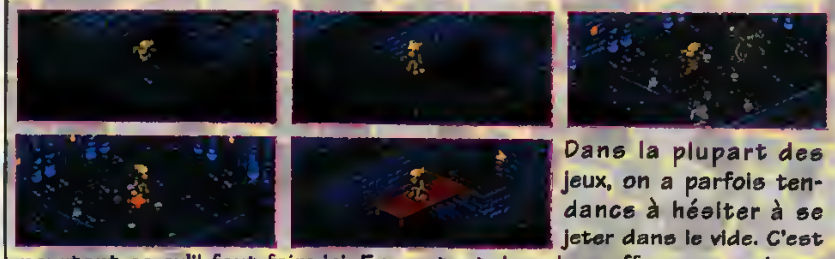
LE VILLAGE DE FRIDAY

Le village de Friday se trouve dans cette plaine verdoyante. Cet écran est un avant-goût de ce qui vous attend par la suite. Pour accéder au village souterrain, vous devez dans un premier temps actionner l'interrupteur situé au centre du tableau. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à suivre l'itinéraire indiqué sur le plan. Vous atteindrez alors la grotte dans laquelle vivent les semblables de Friday. Notez de plus que vous pouvez gratuitement faire le plein d'eke-eke.

Après un petit détour par le village souterrain, où il fait le plein d'eke-eke par la même occasion, Ryle se retrouve blindé pour s'attaquer à l'exploration de la tour. Une fois le tourbillon franchi, Ryle est régulièrement confronté à des alternatives auxquelles il lui faut répondre par oui ou par non. Répondez systématiquement par l'affirmative, même si cela ne vous inspire guère.

Après avoir parcouru quelques salles sans rencontrer vraiment de difficulté notable, Ryle finit par arriver devant un gouffre infranchissable (encadré ci-contre).

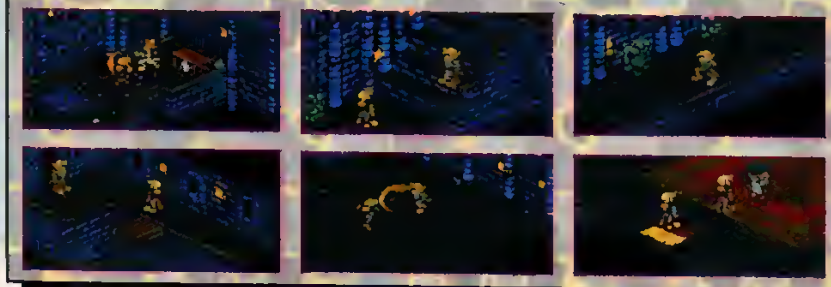
LE GOUFFRE



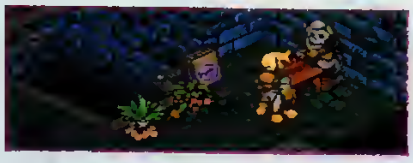
Dans la plupart des jeux, on a parfois tendance à hésiter à se jeter dans le vide. C'est pourtant ce qu'il faut faire ici. En sautant dans le gouffre, vous arriverez dans une salle peuplée de momies. Lorsque vous les aurez toutes tuées, un interrupteur apparaîtra, qu'il ne vous restera plus qu'à actionner.
En remontant dans la salle du gouffre, vous aurez l'agréable surprise de constater la bénéfique présence d'une passerelle, vous permettant de franchir l'obstacle en toute sécurité.

À LA POURSUITE DE VOTRE SOSIE

Très rapidement après l'entrée, vous tomberez nez à nez avec votre double qui attaquera à vue si vous ne possédez pas d'ail. Dans ce cas, descendez de deux niveaux. Vous arriverez alors dans une salle où vous attend un petit parcours de rapidité et d'adresse. À l'issue de ce parcours du combattant, vous trouverez un coffre renfermant de l'ail. De nouveau face à votre sosie, utilisez la gousse d'ail. N'en supportant pas l'odeur, il n'aura pas d'autre alternative que la fuite. Curieusement, dans sa course, Miro ne vous distancera jamais de beaucoup ; comme s'il souhaitait vous guider quelque part. Mais il ne vous facilitera pas non plus la tâche, n'hésitant pas à claquer et verrouiller une porte devant votre nez. Lorsque vous aurez trouvé la clé ouvrant cette porte, votre double arrêtera sa fuite pour vous affronter. Une fois vaincu, Miro s'échappe de nouveau par l'escalier. Mais à l'étage supérieur, Mir vous attend...

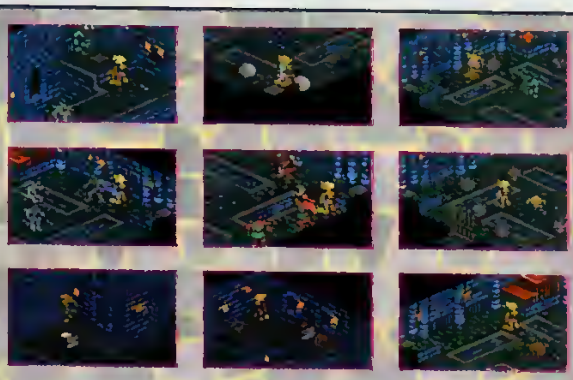


Cet obstacle surmonté, Ryle rencontre très rapidement son double avec lequel il engage une course-poursuite (encadrés gauche). Celle-ci s'achève par un duel à l'issue duquel il se trouve confronté à Mir le magicien. Toujours aussi impulsive, Friday vous contraint à combattre, sans même écouter ce que le magicien a à dire pour sa défense. À l'issue du combat, Mir explique qu'il est lui-même prisonnier du duc et qu'il n'a rien à voir avec tout ce qui lui est mis sur le dos. Pour prouver sa bonne foi, il remettra même à Ryle la pierre pourpre, deuxième clé du trésor. Notre héros doit se rendre à l'évidence : le duc l'a manipulé.



Un prêtre zombi adorant la déesse vous permettra d'effectuer une sauvegarde.

LA SALLE DES TÉLÉPORTEURS



La salle des téléporteurs est probablement le passage le plus délicat de cette tour. Pour éviter de fastidieuses recherches, suivez l'ordre des illustrations. Chacune d'elles est centrée sur le téléporteur que vous devez emprunter pour atteindre la salle suivante. Procédez ainsi jusqu'à une pièce au centre de laquelle se trouve un interrupteur qui commande l'ouverture de la grille. Franchissez-la ; une épreuve d'adresse et de vitesse vous attend avant de récupérer la clé tant convoitée. Une fois qu'elle est en votre possession, il faut reprendre la série de téléportations jusqu'à arriver une nouvelle fois dans la salle des momies. Quand vous les aurez toutes vaincues, une caisse vous permettra d'accéder à l'escalier et de continuer votre périple.

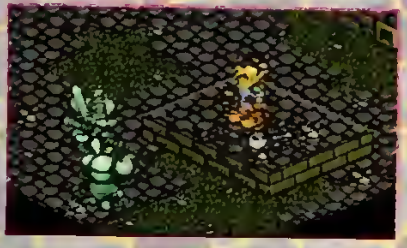
Mercator

Avant d'aller voir le duc, n'oubliez surtout pas de faire une petite sauvegarde.

Après cette discussion, Mir vous téléporte au pied de la tour. Il ne vous reste plus qu'à retourner à Mercator afin d'entendre les explications du duc. Avant de lui rendre visite, pensez à effectuer une sauvegarde, sait-on jamais. Une fois entré dans le château, le majordome vous introduit auprès du duc, qui vous fait jeter dans les oubliettes (encadré ci-contre). Ryle n'a pas le temps de se familiariser avec son nouvel environnement qu'il est sauvagement agressé par deux chevaliers en armes. La remontée vers le grand air vient de commencer. L'exploration des oubliettes est linéaire et il n'y a pour ainsi dire aucune difficulté (encadré gauche).

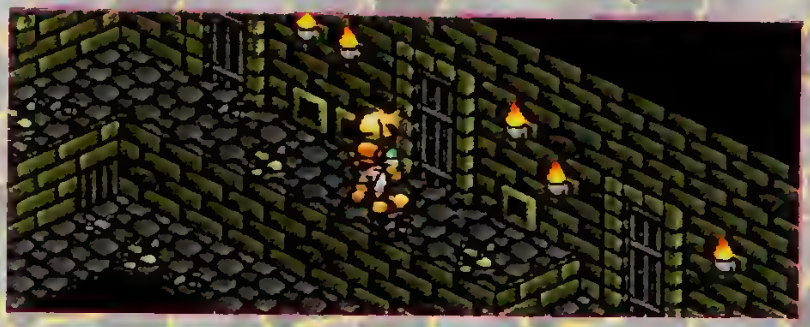
DE LA SALLE DU TRÔNE AUX OUBLIETTES

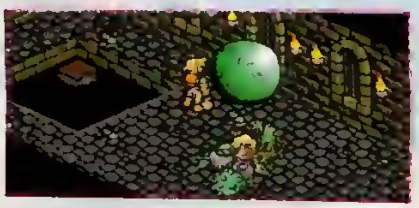
L'air faussement accueillant, le duc vous souhaite la bienvenue, mais ses intentions deviennent limpides quand il fait appeler Kayla. Elle arrive, jubilant de voir la surprise se peindre sur votre visage, lorsque soudain, le sol se dérobe sous ses pieds. Le duc ordonne aux gardes de vous délester de vos deux joyaux, avant de vous faire suivre le même chemin que celui de Kayla. Direction les oubliettes.



LES GEÔLES

Comme toutes les oubliettes, celles de Mercator sont séparées du reste du château par une lourde porte verrouillée et, fatalement, vous finirez par tomber dessus. Dans l'une des salles que vous venez de traverser, il y a trois cellules dont les grilles se fondent dans le décor. En plus d'une servante et du précepteur de la princesse Lara, vous y découvrirez une clé...

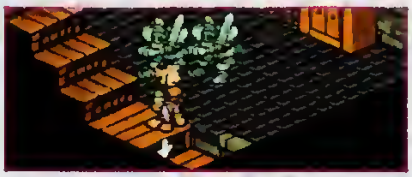




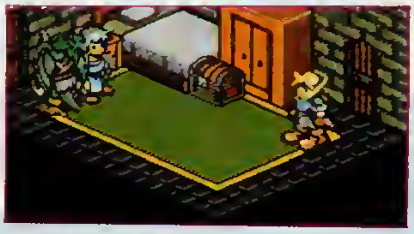
Précipitée la première dans les oubliettes, Kayla est très rapidement neutralisée par un piège.

Votre périple hors des oubliettes prendra fin au sommet de la plus haute tour du château. Vous ferez alors irruption dans la chambre de Lara. Hélas, à ce moment précis, la belle se fait enlever par Zak. Comme toutes les princesses, Lara est en quête d'émotions fortes. Vous pensez bien qu'elle est ravie de vivre une telle aventure alors que son prince charmant arrive au grand galop. Mais sur ce coup-là, c'est pas de chance ; Zak est ailé, pas vous. Vous ne pourrez qu'assister impuissant à l'envol de Zak et de son otage qui, bien que vous n'ayez rien pû faire pour la sauver, vous garde une totale confiance !

Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le plancher des vaches en sautant dans la cour du château. Au même instant, la place est en proie à une attaque massive de soldats à la solde du duc. Il n'y a plus que le général Arthur qui résiste encore, le duc s'étant pour sa part esquivé depuis belle lurette.

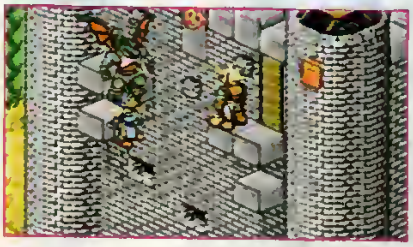


Des chevaliers lobotomisés tentent de vous refouler.

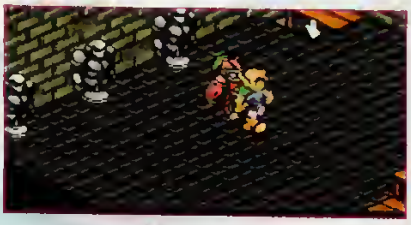


L'enlèvement de la princesse Lara marque le terme de votre épopée souterraine.

Rendez-vous dans la salle de garde (tour est du château) et aidez le général à mettre l'ennemi en déroute. Arthur vous révélera alors que le duc a fui par la mer après avoir saboté le phare de Ryuma. Pour engager la poursuite, il faudrait réparer le phare à l'aide d'une pierre solaire. Ça tombe bien, il y en aurait une du côté du labyrinthe vert, toujours selon les dires du général. Et, sans plus attendre, celui-ci vous explique comment il vous sera possible d'y accéder (encadré ci-contre).

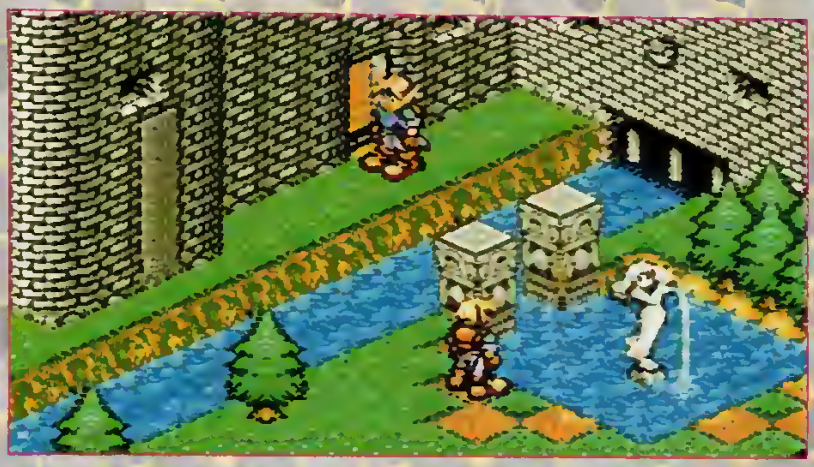


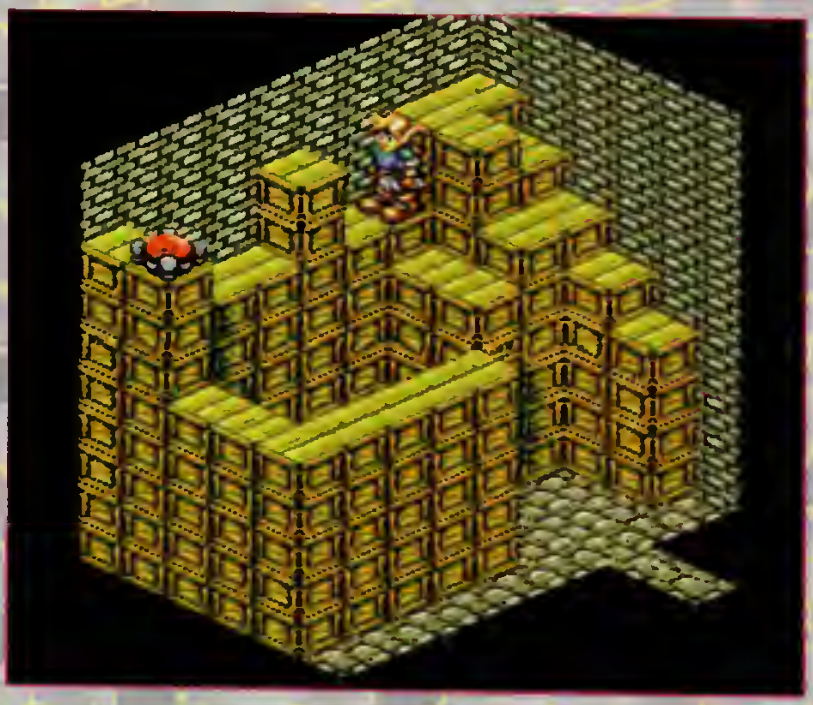
Trop tard, Zak a pris son envol, enserrant la princesse entre ses griffes.



Dans le fond, le général Arthur n'est pas un si mauvais bougre...

LE PASSAGE SECRET DE LA FONTAINE



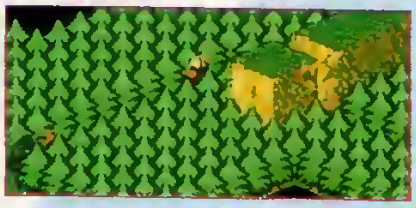


Vous vous souvenez certainement de l'entrée dérobée flanquant le mur est du château. Celle-là même où vous avez surpris la sortie discrète d'Arthur. En entrant dans le château par cette porte, vous accédez à une salle recélant un interrupteur. Dissimulé derrière le premier mur de caisses, un escalier permet d'atteindre le switch. En actionnant le mécanisme, la fontaine qui masque l'entrée dérobée va s'assécher et révéler un passage secret menant au labyrinthe vert.

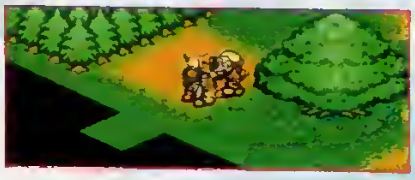
Le Labyrinthe vert

Le souterrain partant de Mercator débouche là ou se trouve Ryle. Suivez le chemin qui part sur la droite en prenant garde aux sorciers qui errent dans les paroges.

La quête de la pierre solaire va vous emmener dans le Labyrinthe vert, un véritable enfer. Plutôt qu'un trajet détaillé, je vous propose un itinéraire résumé en une vingtaine de photos légendées. Comme d'habitude, les passages les plus délicats font l'objet d'un encadré. Enfin, et cela pourra peut-être vous rassurer, les combats sont quasiment inexistants. Il s'agit surtout d'une épreuve mettant l'accent sur votre mémoire visuelle.



La plupart des chemins sont camouflés entre les sapins.



Votre rencontre avec Gol marque l'entrée dans le Labyrinthe vert proprement dit. Si vous le lui demandez, il vous donnera de précieuses informations pour déjouer les nombreux pièges de ce lieu. Longez la lisière de la forêt par la droite.

Actionnez l'interrupteur et vous ferez apparoître ce coffre. Inutile de faire le détour, le coffre ne renferme que 20 pièces d'or. Totalement inutile à ce stade du jeu.

Votre première séquence souterraine. Une fois entré dans la grotte, prenez la galerie partant à main droite.

Grimpez le long de la liane. Vous abordez un passage qui demande un peu de dextérité.

Grâce à ce bloc ascenseur, vous pouvez entrer dans la grotte. En ressortant, utilisez l'autre bloc — à droite de l'illustration.

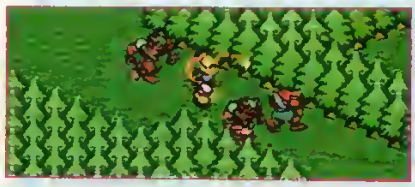
Vous vous sentez un peu perdu ? Ne vous en faites pas trop... Et si ça peut vous rassurer, vous n'êtes pas le seul dans ce cas.

LE SIFFLET D'EINSTEIN

Vous arrivez devant un chien à l'agonie. Donnez un brin d'eke-eke à Friday qui lui prodiguera les premiers soins. Einstein (c'est le nom du chien) vous invitera à le suivre et vous guidera jusqu'à son maître. En reconnaissance de votre acte, celui-ci vous donnera un sifflet très particulier qui vous permettra de communiquer avec tous les chiens que vous croiserez tout au long de votre route.

Vous êtes sur la bonne voie. Grimpez vers le sommet de la colline et jetez-vous dans le puits qui s'y trouve.

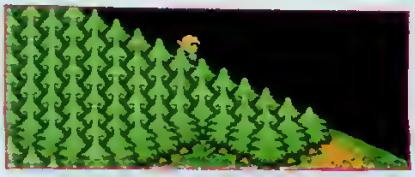
Un téléporteur vous amenera jusqu'à ce lieu. Un chemin permet de passer derrière la cascade.



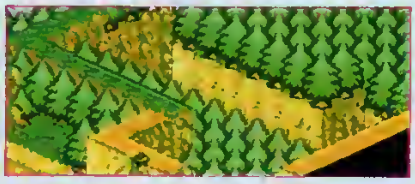
En regagnant la surface, vous devrez livrer l'un des deux combats se déroulant dans le Labyrinthe vert.

LA CRYPTE

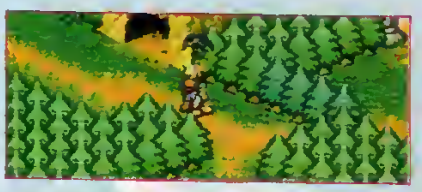
En entrant dans cette caverne, commencez par actionner l'interrupteur pour que la statue libère l'accès à l'échelle descendante. Dans la grande salle du bas, vous trouverez une statue de la déesse qui restaurera tous vos points de vie. Puis quittez l'endroit par le passage dont l'entrée se trouve derrière l'interrupteur.



Après votre combat, quittez cet endroit en longeant la forêt par la droite.

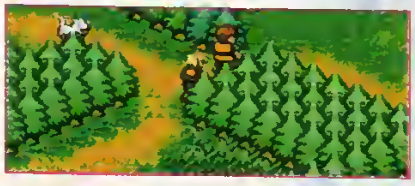


Il arrive parfois qu'on ne voit plus du tout Ryle. Il faut y aller au feeling, sauter pour trouver des plates-formes ou des blocs ascenseurs permettant de continuer.

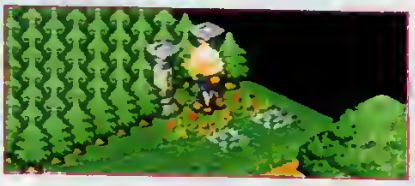


Une rangée de sapins bleus vous interdit d'atteindre la pierre solaire.

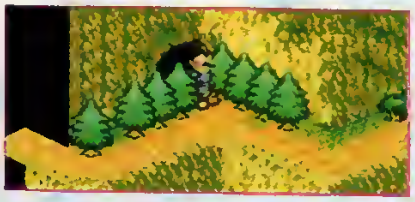
En utilisant le sifflet d'Einstein, vous pourrez faire venir le chien accompagné de son maître.



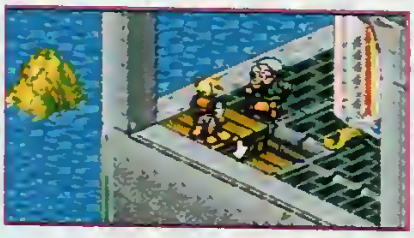
De quelque coups de hache magique, le maître d'Einstein vous ouvrira un passage.



Enfinn, vous découvrez l'étincellant objet de toute cette galère : la pierre solaire.

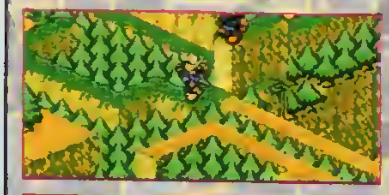


Si vous êtes venu en aide à Tibor, l'arbre du Voyageur, vous pourrez regagner l'entrée du Labyrinthe vert par l'un des arbres téléporteurs. Dans le cas contraire, vous ressortirez de ce serteur à proximité du sanctuaire de la Cascade (Massan).



Maintenant que le phare est de nouveau en activité, rejoignez Mercator. Vous allez enfin pouvoir embarquer à la poursuite du duc.

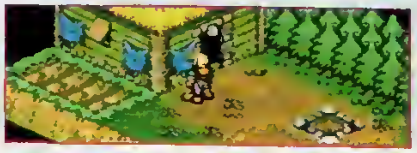
LE GNOME



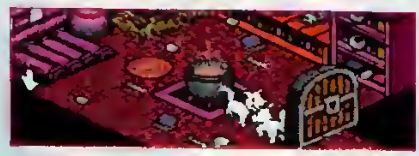
La rencontre avec ce gnome solitaire est éprouvante. Vous jugeant indigne de continuer, il vous pousse au pied de la plate-forme si difficilement atteinte. Mauvaise nouvelle, vous devez vous retaper une bonne partie du labyrinthe... avant de le rencontrer une seconde fois au même endroit. Cette fois-ci, il s'effacera, vous indiquant même un raccourci partant de cette liane.

Helga la sorcière

Avant d'embarquer pour votre prochaine étape, vous pouvez entrer en possession de l'anneau de Saturne. Cet objet n'est pas fondamentalement indispensable, mais son pouvoir permet à votre épée de recharger son potentiel de magie deux fois plus rapidement. Avant de rendre visite à la sorcière Helga, il faut que la petite chienne vivant à Massan vous mette au courant de la malédiction dont sont victimes elle et son compagnon. En vous rendant chez la sorcière, celle-ci vous transformera à votre tour en chien. C'est ainsi que vous devrez explorer son repaire. Il est bien évident que vous ne pourrez pas vous battre à l'épée. Cette partie du jeu repose uniquement sur des casse-tête (encadrés A, B, C et D). Lorsque vous en serez venu à bout, une confrontation avec la sorcière aura lieu (encadré E).



Sauvegardez avant d'entrer dans la maison d'Helga.

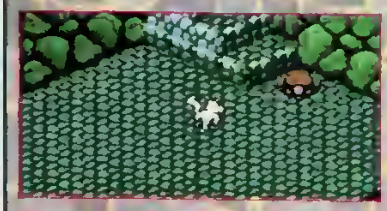


Vous serez à votre tour transformé en chien.

En parlant à Bell, la petite chienne de Massan, vous serez informé de la malédiction qui pèse sur elle.

A

LA SALLE DES INTERRUPTEURS

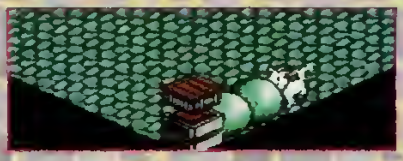


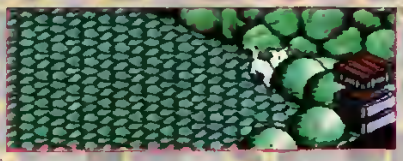
Lorsque Ryle actionne l'interrupteur isolé, un second apparaît dans la pièce. À partir de là, chaque interrupteur manipulé en appellera de nouveaux sur les cases vides adjacentes. Si la case est déja occupée par un interrupteur, ce dernier est déplacé sur une case vide voisine. L'idée consiste à amener, par des manipulations successives, un deuxième interrupteur à côté du premier et à l'actionner.

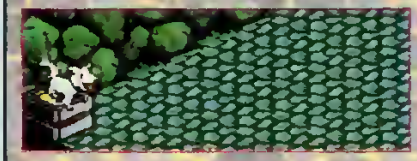
B

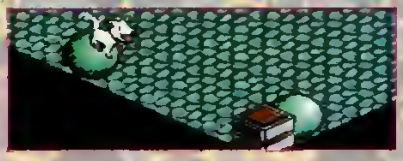
LA SALLE DES BOULES

Cette énigme est peut-être la moins évidente des quatre. La salle comprend quatre interrupteurs dans ses coins. Entre eux, se déplacent à grande vitesse, cinq boules inoffensives. Rapprochez deux boules côte à côte en vous interposant entre elles et l'interrupteur. Il faudra alors actionner le premier, sauter sur la première boule isolée pour rejoindre le deuxième interrupteur. Sautez ensuite sur le couple de boules que vous aurez rapprochées au préalable pour atteindre le troisième interrupteur. Faites de même pour le dernier. Vous savez maintenant comment procéder, il ne vous reste plus qu'à appliquer la recette en étant très synchro dans les enchaînements.









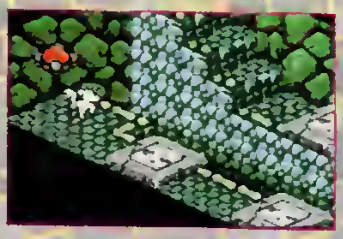
C

LE PARCOURS DU COMBATTANT

Cette fois, il s'agit plus d'une épreuve de timing et de dextérité que d'un casse-tête à proprement parler. La salle est constituée d'un itinéraire assez sinueux tout au long duquel sont placés quatre interrupteurs. Dès que vous actionnez le premier, vous ne disposez que d'un très court laps de temps pour atteindre le suivant, et ainsi de suite jusqu'à l'interrupteur principal (légèrement plus gros que les autres).

D

LA SALLE DES DALLES

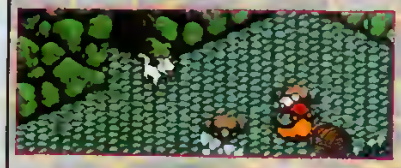


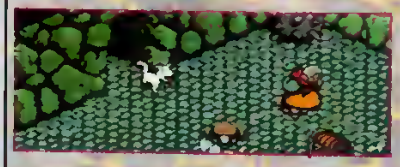
Cette dernière épreuve est plutôt facile. À partir de la deuxième marche de l'escalier, vous devez sauter très vite d'une dalle à l'autre. Les dalles en hauteur tombent au sol dès que vous posez le pied dessus. Il s'agit encore une fois de choper le bon timing pour atteindre l'interrupteur situé à la même hauteur.

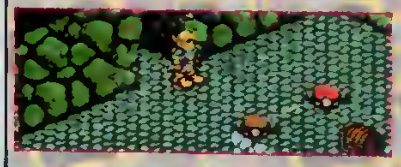
E

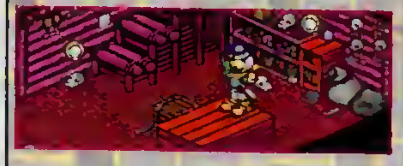
LE DUEL AVEC HELGA

Après ces quatre épreuves, vous voici nez à nez, ou plutôt truffe à nez, avec Helga. Celle-ci a l'intention de se débarrasser de vous en actionnant l'un des deux interrupteurs. Mais son grand âge lui jouera un ultime tour ; c'est elle qui fera les frais de son piège. À sa mort, tous ceux qui étaient prisonniers de sa malédiction reprennent leur forme d'origine. En remontant dans la maison, via la cave, vous pourrez enfin déplacer le bloc vous permettant d'atteindre l'anneau magique.









Nous allons maintenant laisser Ryle s'embarquer à la poursuite du duc. Cette courte traversée le mènera jusqu'à Verla, une ville située plus à l'ouest de Mercator. C'est là que je vous donne rendez-vous le mois prochain pour la suite de cette fabuleuse chasse au trésor.

Wolfen

SKYBLAZER

SKYBLAZER
+ 6 numéros de *Player One*

459F

au lieu de

592F*

Offre valable pour la France metropolitaine.
Prix public du jeu généralement constaté
399F + frais d'envoi : 25F + 6 numeros de *Player One* : 168F.

Vous êtes déjà abonné(e) ? Et alors ! Profitez de cette offre exceptionnelle, votre abonnement sera prolongé.

Cumulez 770 crédits Player et économisez 20 % sur le prix de l'abonnement

*Valable pour les abonnements simples, excluant les offres spéciales.

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE,

Je Mâlonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES *PLAYER ONE* :

- un numéro gratuit
- ma petite annonce d'achat, de vente ou d'échange prioritaire
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix

Délai d'expédition : 4 semaines

1 SKYBLAZER + 6 numéros + 1 *Player One Pocket* — **459 F**

2 6 numéros + 1 *Player One Pocket* — **168 F**

3 11 numéros + 1 *Player One Pocket* — **280 F**

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

1 ☐ **Oui !** Je profite de l'offre exceptionnelle SKYBLAZER : 6 numéros de *Player One* + le jeu Skyblazer + le *Player One Pocket* de mon choix, au prix de **459 F*** au lieu de 592F.

2 ☐ Je choisis l'offre d'abonnement classique : 6 numéros + le *Player One Pocket* de mon choix : **168 F** (Dom-Tom et étranger : 229F) ou **135 F + 770 Crédits Player.**

3 ☐ Je préfère l'abonnement classique : 11 numéros de *Player One* + le *Player One Pocket* de mon choix : **280 F** (tarif Dom-Tom et étranger : 379F) ou **239 F + 770 Crédits Player.**

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Console(s) :

Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

* Offre valable pour la France Métropolitaine

Je choisis le *Player One Pocket* Trucs et Astuces...

☐ SNES ☐ NES Vol.1
☐ GB ☐ NES Vol.2
☐ MD ☐ MS

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

PO 42

L'INVASION MANGA

Même plus la peine de scruter avec angoisse la boule de cristal d'Hélène, la chiromancienne de *Player* ! Cela faisait longtemps que notre magicienne — formée à Shaolin — l'annonçait, c'est devenu une réalité. Oyez, oyez donc, jeunes amis : les mangas submergent notre pays !

La situation étant aussi urgente que réjouissante, nous irons droit au but. Place donc à notre compte-rendu sur l'évolution de la situation.

« ANIMELAND »

Player vous le dit depuis des lustres mais il n'est pas inutile de le rappeler : en France, des tas de fans à l'enthousiasme communicatif vivent 24 heures sur 24 à l'heure de Tokyo et des mangas. Ces braves éditent de beaux fanzines (revues non professionnelles) aussi informatives que passionnées.

AnimeLand est un pionnier de ce phénomène et en est — déjà ! — à son numéro 13. En plus d'être un zine impeccable, *AnimeLand* a le mérite d'être dédié à l'animation... en général ! On y trouvera donc aussi bien des entretiens avec tous les grands noms de la japanimation (Otomo, Shirow) que des interviews ou articles sur Albert Barillé *(Il était une fois..., Les Découvreurs)*, et n'importe quel animateur intéressant, au-delà de tout critère de nationalité !

Bien sûr, *AnimeLand* demeure avant tout un zine de mangafans. On ne surprendra personne en écrivant qu'ils sont aussi intéressés par les jeux vidéo ! *AnimeLand* est donc... pour vous !

AnimeLand-Animarte : 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris.

« TSUNAMI »

Autre fleuron du *fandom* (« le monde des fans » !), *Tsunami* s'impose comme la littérature essentielle de tous les fans de mangas.

Les rédacteurs de *Tsunami* s'intéressent à tout ce qui vient du Japon (mangas, japanimation, rock et jeux vidéo), voire de l'Asie. Bimestriel, *Tsunami* en est déjà à son dixième numéro. Comme son confrère *AnimeLand*, *Tsunami* se rapproche plus du magazine que du fanzine habituel.

Le sommaire du *Tsunami* nouveau comprend (entre autres) des papiers sur Patlabor 2, les CD DBZ et un dossier consacré à Doomed Megalopolis.

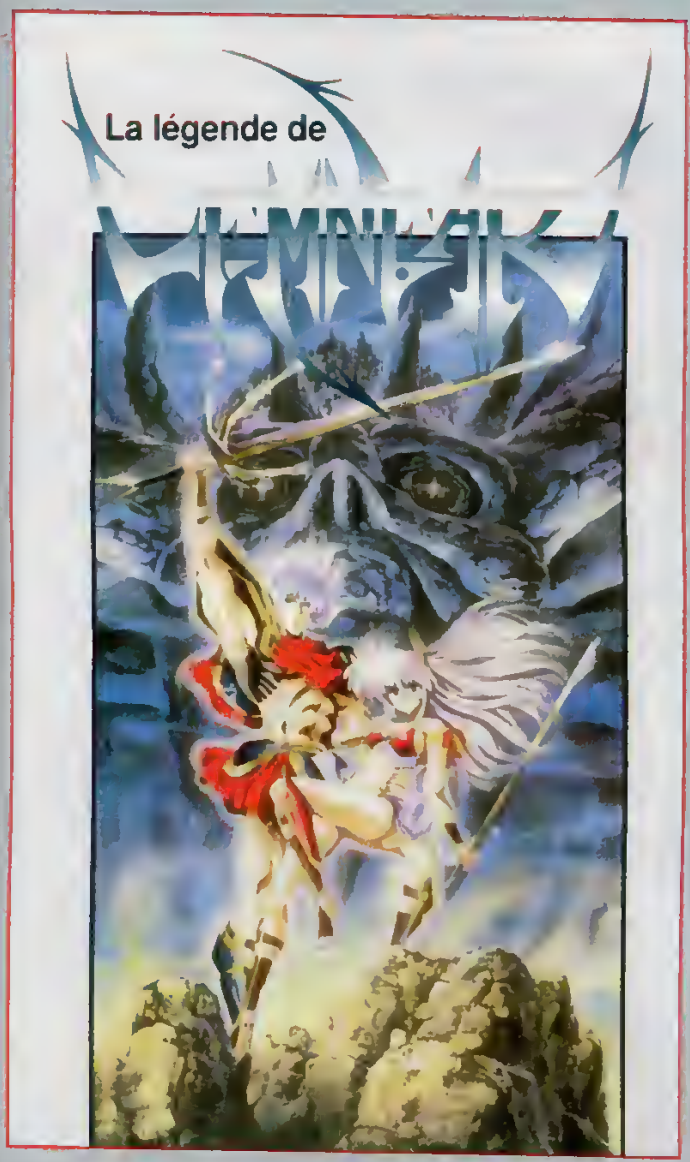
Tsunami c/o Tonkam : 1, rue Eugène-Varlin, 93170 Bagnolet.

« LEMNEAR »

Signe des temps et du fanatisme positif des amateurs de mangas, ceux-ci n'hésitent pas à se lancer dans l'édition de DA japonais en... vidéo ! On les comprend puisque le peu de dessins animés japonais qui nous arrivent sont en général censurés et mal doublés. En plus, l'essentiel des bons DA nippons ne nous parvient pas. Il y a donc de quoi faire.

C'est ce qu'ont bien saisi les gens d'*AnimeLand* qui participent à l'édition d'une nouvelle collection de DA japonais inédits, publiés en version originale sous-titrée en français ! Le premier volume est *La Légende de Lemnear*, un DA de quarante-cinq minutes authentiquement jap. Les fans seront comblés puisque « Lemnear » est le nom d'une guerrière aussi mignonne que sexy qui se révèle être la Guerrière d'Argent ! Celle-ci va devoir affronter un super-vilain qui a

ST DEVENUE RÉALITÉ



usurpé son titre de Guerrier d'Or ! Héroïne de DA jap, elle a évidemment des ressources insoupçonnées et... nous n'en dirons pas plus ! Voyez le film ! Signalons quand même que la duplication vidéo est de qualité satisfaisante.

Attention, ce film ne convient pas aux jeunes de moins de 16 ans bikoz violence (pas mal de sang) et nudité (des jeunes filles topless). Merci aux éditeurs de nous prévenir, mais, à ce niveau, ça reste tout de même dans les limites du manga basique.

Ah oui, notez aussi que l'on annonce dans la même collec rien de moins que... *Bubblegum Crisis* !

La Légende de Lemnear/ collection « Anime Video ».

Vente uniquement (environ 139 F). Contacter *AnimeLand*, département vidéo.

« BABY CART »

Nous terminons avec des chefs-d'œuvre peu connus, à savoir les six films de la série *Kozure Ogami*, plus célèbres sous le nom anglo-saxon de *Baby Cart*. À l'origine, il s'agit d'un manga de Kazuo Koike et Goseki Kojima.

Traduit en américain il y a quelques années chez First Comics, Baby Cart est devenu un petit collector du comic-book. Pas étonnant puisque c'est du manga de grande qualité et que les couvertures de l'édition américaine bénéficiaient d'illustrations inédites de Frank Miller, l'homme de *Dark Knight* (on ne louera jamais assez son travail d'éclaireur dans le domaine des mangas !).

Succès oblige, la série fut ensuite déclinée au cinéma dans six films démentiels interprétés par Tomisaburo Wakayama.

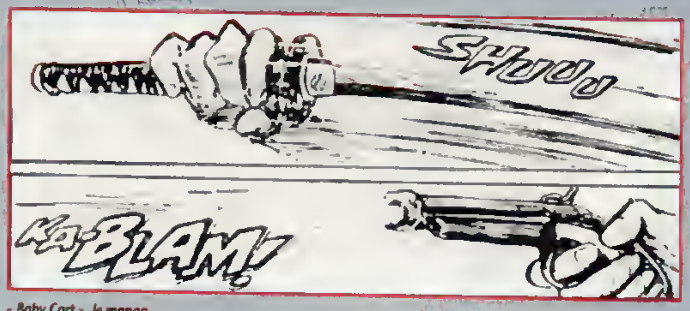
La saga raconte l'épopée sanglante de Itto Ogami, ex-bourreau du shogun, exilé sur les sentiers du Japon féodal après un complot organisé par le clan des Yagyu. Accompagné de Daigoro, son tout petit gamin, Ogami affronte une kyrielle de ninjas, de ronins et d'ennemis qu'il massacre imperturbablement. Ruse suprême, la poussette de Daigoro (le Cart du Baby) est hérissé de pièges et de lames !

Nous parlons ici de grand cinéma japonais, sanglant, poétique et plastiquement impeccable. *Baby Cart*, c'est fort ! Vive Ogami et Daigoro !

Concrètement, vous pouvez voir les six films en ce moment au cinéma. Comme la diffusion de la série est discrète (scandale !), ruez-vous sur les K7 vidéo !

Les trois premiers films sont édités chez Panda Films (vente). *Player* vous conseille : *Le Sabre de la vengeance* et *L'Enfant-massacre*. ■

Inoshiro, serein, pousse un landau.

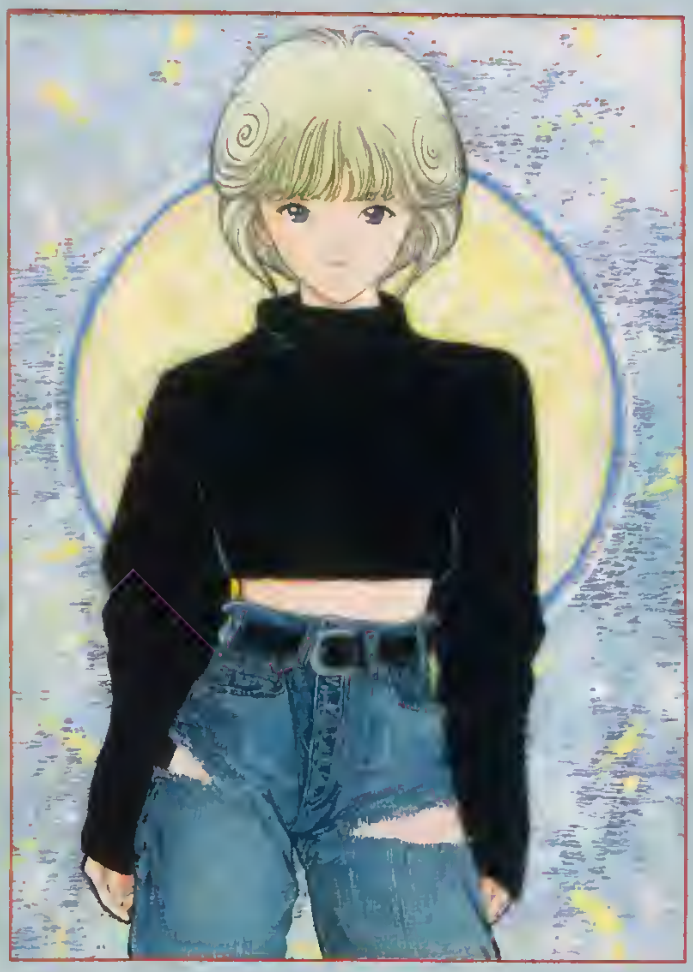


« Baby Cart », le manga

Les meilleures nouveautés ciné, BD, K7 vidéo, laserdisc, CD et concerts : 3615 Player One (rubrique Reportages d'Inoshiro)

ENCORE PLUS DE MA

REPORTAGE



« Video Girl Ai ». Cadeau de l'éditeur français aux lecteurs de Player !

« Des mangas ! Des mangas ! » Tous les jours, vous nous en réclamez davantage. On ne tergiversera pas et on attaquera donc illico presto la suite de notre panorama mensuel de l'actualité manga !

La traduction en français d'un manga est toujours un petit événement. C'est d'autant plus jouissif que, cette fois, cela augure aussi l'arrivée de nouveaux venus dans le monde de l'édition.

« VIDEO GIRL AI »

Nous vous l'avions annoncé il y a quelques mois et c'est devenu réalité : les gens de la librairie Tonkam et du zine *Tsunami* se lancent dans l'édition en VF de mangas. On peut compter sur eux pour proposer aux amateurs des bédés de grande qualité, capables de séduire tous les fans de BD bridées ou pas ! Pour sa première incursion dans le monde périlleux de l'édition, l'équipe a choisi de présenter au public français un grand classique du manga, le *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura ! Le premier volume paraîtra dans le courant du mois de mai.

Côté pratique, l'objet sera comparable aux volumes *Dragonball* publiés par les éditions Glénat. Le prix en sera légèrement inférieur (dans les 35 francs). Attention ! on ne pourra trouver ces albums que dans les librairies spécialisées.

L'histoire de *Video Girl Ai* est typique du manga : romance, fantastique, un brin d'érotisme et des dessins bétons garantis 100 % mangas.

Player continuera de vous informer des autres projets éditoriaux de Tonkam/Tsunami. En attendant, foncez découvrir *Video Girl Ai* !

Video Girl Ai, de Masakazu Katsura.

(En cas de problème pour trouver cet album, contactez Tsunami/Tonkam.)

PROJETS

Les annonces de traduction française de mangas se multiplient aussi rapidement que les sodas sur mon bureau. On parle de plus en plus d'une VF d'*Appleseed*. On surveille de près. Je profite de ce bref intermède pour passer un grand bonjour à Rafik de Montreuil et à BW's of BLM. Ces amabilités terminées, j'embraye en force avec...

Essai pour la VF de « Video Girl Ai »

Projet de couverture pour « Video Girl Ai » en VF. Tous ces docs sont exclusifs Player !

« STREET FIGHTER II »

Notez que je prends des risques certains car, soyez-en conscient, l'apparition à la rédaction du moindre gri-gri SF II déclenche d'abominables pulsions chez Chris qui se rue pour chourrer lesdits objets en balbutiant des grognements incompréhensibles : « Ryu ! Chun Li ! Arrgh ! Callipyge ! Stéatopyge ! À moi, à moi ! Gnargl ! » Chris calmé (accouru à mon secours, Elwood vient de lui inoculer un puissant sédatif), je poursuis. Nous vous avions chanté les louanges du manga *SF II* de Masaomi Kenzaki. Comme nous, vous vous êtes lamenté de ne rien comprendre à l'histoire. Votre malheur se termine puisqu'une version américaine vient de voir le jour,

GAS... MAINTENANT

grâce à nul autre que l'éditeur japonais. Marché américain (comics ! comics !) oblige, l'histoire a été coloriée mais, pour une fois, la mise en couleurs est de qualité (nous sommes loin des gros cacas de l'édition US de *Ranma 1/2*). L'heure est donc à la joie.

L'édition US de « SF II » !

Mais changeons vite fait de sujet car notre ami Chris revient à lui.

« ALITA »

Magnifique ! Le recueil (« graphic novel ») que viennent de consacrer les Viz

« Alita ».

« Alita »

Comics au *Battle Angel Alita* de Yukito Kishiro est une véritable pièce de collec !

Rappelons qu'*Alita* narre les aventures d'un ange cyborg féminin. C'est de la science-fiction complètement géniale et — ô joie — cela s'écarte considérablement du graphisme standard des mangas. Un must, je vous le dis ! Comprenons-nous bien : il s'agit d'un GROS livre (tellement épais que nous avons renoncé à en compter les pages !), en anglais, qui adapte donc un manga féroce et original. Ugh !

SCANDALE !

L'éditeur anglais de DA jap Manga Entertainment Ltd. effectue actuellement les démarches pour enregistrer en marque déposée *(trademark)* le mot « manga ». Si ses désirs

aboutissent, plus personne ne pourra publier de revues, livres, vidéo, etc. avec le mot « manga » sans en demander l'autorisation, éventuellement payée, à cette compagnie. On croit rêver... C'est pourtant vrai ! Comme si *Player* souhaitait déposer les mot « comic-book » ou « comics » !

JOLIES FILLES

Nous terminerons avec un superbe recueil intitulé *Cocktail Soft Illustrations*. Bien que paru depuis plusieurs mois, ce gros livre mérite l'attention des amoureux de dessins de charme japonais. Dans le genre, c'est top ! Nous avertirons quand même les plus jeunes que c'est plutôt pour adultes. Oui ! certaines pages virent carrément au X. À croire que les Japs ne pensent qu'à ça !

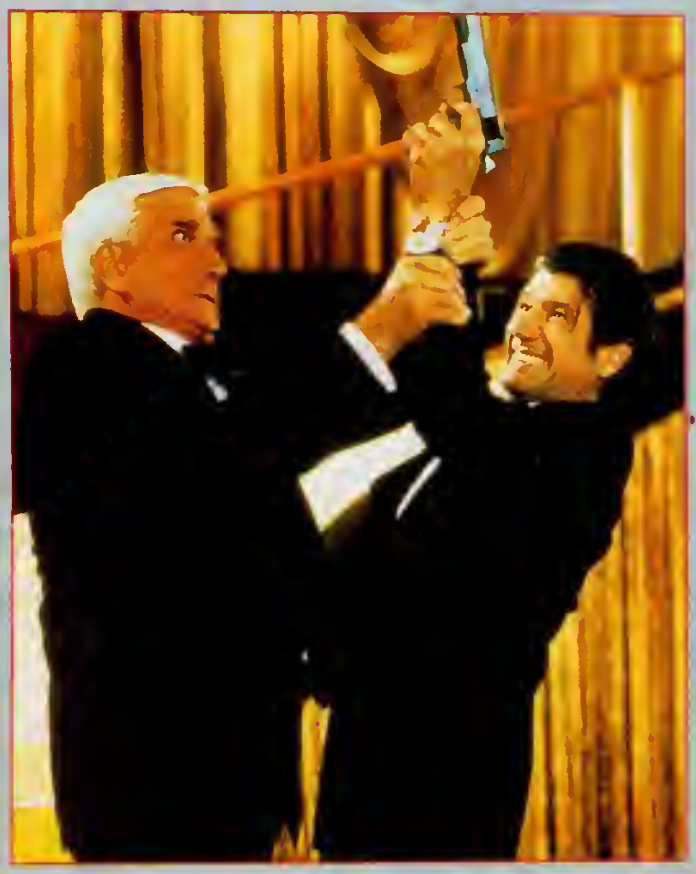
Tous ces mangas sont disponibles chez Tonkam. ■

Inoshiro,
plante des bonzaïs.

Quelques-unes des adorables créatures de « Cocktail Soft Illustrations ».

« Video Girl Ai »
copyright Masakazu Katsura/Shueisha/Tonkam.
« Street Fighter II »
copyright Capcom/Tokuma/Masaomi Kenzaki
« Battle Angel Alita »
copyright Yukito Kishiro/Shueisha.
« Cocktail Soft Illustrations » copyright les auteurs.

CATASTROPHE ! LESLIE



Frank Drebin s'amuse avec un gangster.

Leslie Nielsen, l'immortel interprète de l'inspecteur Frank Drebin, revient en force ce mois-ci dans deux nouveaux films. Le premier est une histoire de... ninjas surfers ! Le second n'est rien de moins que le troisième volet de la trilogie des *Y a-t-il un flic... ?* Consterné, notre reporter ne peut que constater l'étendue des dégâts...

L'humanité peut être scindée en deux groupes : le premier est constitué par l'ensemble des ignorants pour qui les noms de Leslie Nielsen/Frank Drebin n'évoquent rien. Les pauvres... Le second rassemble les gens de goût qui vouent un véritable culte à ce champion de l'humour et de la culture. Ceux-là, et ceux-là seulement, comprendront que nous n'exagérons pas : Leslie Nielsen est une idole.

PÉRIL SUR HOLLYWOOD

Vieux bourlingueur d'Hollywood (on l'aperçoit dans *Planète interdite*, un classique du ciné de SF des années 50), Nielsen est devenu une star du film déliro-comique le jour où il accepta le premier rôle de *Police Squad*, une série télé démente produite par les géniteurs de *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?* Nielsen y interprétait Frank Drebin, le flic le plus crétin de tous les temps. Ce véritable cataclysme ambulant n'arrête pas d'accumuler les gaffes et les conneries. *Police Squad* est tellement frappé que, conquis, Les Nuls imposèrent la série en France. Pendant ce temps, le personnage de Drebin était décliné au cinéma dans deux films, devenus depuis des classiques du comique hystérique : *Y a-t-il un flic pour sauver la reine ?* et *Y a-t-il un flic pour sauver le président ?* Histoire de cibler, disons que *La Cité de la peur* est le digne (et calme !) rejeton des aventures de Drebin. La bonne nouvelle du mois, c'est la sortie — attendue ! — de *Y a-t-il un flic pour sauver Hollywood ?* rien de moins que la troisième odyssée-ciné de Drebin.

Les pires criminels n'effraient pas notre héros.

Cette fois-ci, Drebin, le super-keuf-maboule, prend sa retraite. Ce brave est toujours marié à son adorable compagne et « muse » (Priscilla Presley, la veuve d'Elvis). (Mal)heureusement, la douce quiétude des tourtereaux va être troublée par d'infâmes malfrats. Vous l'avez compris, le seul espoir de l'ordre et de la loi, c'est Frank Drebin, qui réépingle pour l'occasion son badge de policier. L'enquête s'avère ardue. Drebin va devoir déployer des trésors de ruse (et de maladresse) pour coffrer les ruffians qui menacent de transformer la remise des oscars en « massacre-à-la-bombe ». Bon. Tout cela est hautement réjouissant, dans la droite lignée des précédentes épopées de Drebin. C'est drôle, frappé et bourré de pastiches (*Jurassic Park* en tête).

Frank et une hôtesse de la Banque du sperme

Frank découvre les joies d'Hollywood.

IELSEN EST DE RETOUR

Ninjas !

Idéal pour lutter contre la morosité ambiante. Cela dit, nous préférons quand même les deux premiers chapitres. Quoique... Allez, pour en avoir le cœur net, nous y retournerons à la sortie... Parce que ce film marque tout de même le retour d'un des persos les plus rigolos du cinéma de ces dernières années et parce que ça nous fait rire ! Conseillé !

Y a-t-il un flic pour sauver Hollywood ? Sortie le 11 mai.

« SURF NINJAS » ET... SEGA !

Devenu une star (méritée) du film d'humour, Nielsen est apparu dans plusieurs petits films dont les auteurs tablaient sur sa présence au générique pour attirer le public. *Surf Ninjas* est de cette trempe. Le scénario est sympa puisqu'il s'agit de l'histoire de deux gamins, princes héritiers d'un petit royaume d'Extrême-Orient, qui ont été dépouillés de leur héritage du fait d'une révolution fomentée par le sadique colonel Chi (Leslie !). Les deux kids ont été adoptés en Californie et grandissent en plein trip californien (surf, skate, etc.), en ignorant tout de leurs origines... Mais le passé les rattrape. Chi les a retrouvés et cherche à tout prix à les éliminer. C'était sans compter avec le chef des gardes du corps de leurs parents, un spécialiste des arts martiaux à la fidélité exemplaire, et une Game Gear spéciale, qui sert aux petits princes de « boule de cristal interactive ». Grâce à cette console portable, les héros peuvent connaître la position de leurs ennemis, les déplacer et, finalement, les éliminer.

Bref, si c'est pas de la méga-pub Sega, je veux bien être changé en... Iggy ! Détail croustillant, les deux petits héritiers sont accompagnés durant tout le film par un de leurs potes, Iggy, specimen parfait du Iggy-nigaud-brave-mais-crispant. De quoi se demander si le scénariste ne s'est pas inspiré de « notre » Iggy. Rien que pour cela (et pour Nielsen, bien sûr), *Surf Ninjas* m'a bien fait rire. Sinon, il s'agit d'une authentique série C américaine à ne conseiller qu'aux moins de douze ans...

Surf Ninjas. Sortie le 4 mai.

Le colonel Chi menacé

Les surf ninjas (à droite le Iggy du film, un bêta horripilant mais sympa).

« SF II » ET AUTRES NEWS

La dépêche vient juste de nous parvenir : Jean-Claude Van Damme fera une apparition dans le premier film inspiré du jeu culte de Capcom. On ne connaît pas encore le nom du personnage auquel le Belge prêtera ses traits mais ça vaudra certainement le détour ! Parallèlement à ce film américain, les Japonais terminent actuellement un long métrage d'animation également adapté de SF II. On suit de très près !

Avalanche de sorties dans les semaines à venir. On annonce (pour juin) les titres suivants : *Blue Chips*, un film sur le basket avec Nick Nolte ; *Coneheads*, adaptation des persos loufoques créés par Dan Aykroyd pour la télé américaine (notez qu'Aykroyd joue aussi dans le film) ; *We're Back*, un dessin animé sur les dinosaures produit par Steven Spielberg ; *Beverly Hillbillies*, adaptation ciné d'une série télé crétine célèbre aux US, dont la mise en scène a été assurée par Penelope Spheeris *(Wayne's World 1)*...

En préparation en ce moment même aux US : la seconde trilogie de la saga de *La Guerre des Étoiles*, un nouvel *Indiana Jones* et *Jurassic Park 2* (sortie prévue aux US pour fin 96) ! ■

Inoshiro
pense qu'un Drebin sommeille en chacun de nous.

LA PHARMACIE DU MOIS

« En mai, fais ce qu'il te plaît ! » Soit. Ce n'est pourtant pas une raison pour temporiser et tergiverser ! Nous rentrons donc dans le vif du sujet, à savoir notre sélection de bédés, vidéos et cédés...

Vous le voyez tous les mois : *Player* consacre désormais une majorité de pages Reportage à l'actualité des mangas. N'allez pas en déduire qu'il ne se passe plus rien d'excitant en dehors du Japon. Pour preuve ce qui suit...

SIGNÉ FOERSTER !

Les habitués du magazine *Fluide Glacial* connaissent (et apprécient) depuis belle lurette les histoires de Foerster, un auteur de bédés réellement extraordinaires, inspirées et originales. Oui ! cet homme a créé un univers absolument unique dans lequel s'enchevêtrent incroyablement l'étrange, le grotesque et l'humour noir. À cent lieues du fantastique de série, les bédés de Foerster s'adressent tout simplement aux gens intelligents. Attention ! nous ne parlons pas d'histoires prétentieuses, prises de tête et élitistes. Il suffit simplement de... lire ! Vous êtes une bande de veinards : on vient de rééditer *La Soupe aux cadavres*, un classique de l'artiste, en simultané avec la sortie de *La Raison du plus mort*, le dernier ouvrage de Foerster dans lequel les lecteurs découvriront (entre autres abominations) un robot rêveur, des mémés mortes vivantes, des perruques-araignées et un nounours anthropophage ! Foncez ! C'est notre coup de cœur du mois !

Les albums de Foerster sont publiés aux Éditions Audie.

FONG ! FONG !

Revenons vers des horizons plus... hum... sains ? En tout cas, il s'agit d'aventures historiques, dans la grande tradition de la bédé européenne. Le héros (?) s'appelle Alex Russac. Embringué en pleine guerre sino-japonaise, Alex pourrait croiser le Tintin du *Lotus bleu*. Mais Alain Garrigue, scénariste artiste de la série, ne vit pas à l'époque d'Hergé et les atrocités de l'armée jap sous-tendent constamment cette quatrième aventure de Russac. C'est très bien fait et si riche qu'on a hâte de découvrir le prochain livre de Garrigue. Recommandé.

Le Sacrifice Fong (Alex Russac 4) de A. Garrigue. Éd. Delcourt.

« X-MEN », YEAH !

Le groupe de super-héros le plus vendeur du monde est à l'honneur dans *Rescapé du*

futur, un album épais qui compile des histoires publiées dans des hors-séries de *Fantastic Four*, *New Mutants*, *X-Factor* et, bien sûr, *X-Men*. C'est 100 % Marvel. Les dessins oscillent de l'honnête au bon. Bonheur garanti pour tous les fans de l'univers imaginé par Lee et Kirby. Seule (petite) déception, une histoire illustrée par un Art Adams en petite forme (la faute à l'encreur ?).

X-Men - Rescapé du futur. Éd. Semic.

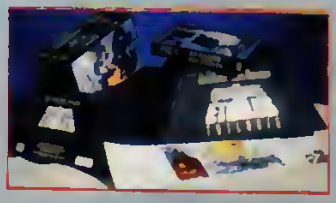
« STAR WARS »

Quoi de mieux que de se mater un bon vieux *Star Wars* pour patienter jusqu'à la sortie du quatrième film ? Mais la tristesse vous mine car vos K7 sont archi-usées. Jedi, réjouis-toi ! Un coffret pour collectionneurs vient de sortir ! Ce gros objet rassemble les trois films plus un documentaire et un livret sur le tournage de cette immortelle saga. Hosanna ! La Force est avec vous !

La Guerre des Étoiles (trilogie). Éd. Fox Vidéo/Dist. PFC Vidéo.

« SUPER MARIO BROS. »

Attention ! On se souvient de la polémique déclenchée par le premier film inspiré par le héros de Miyamoto. Les spectateurs se partageaient en deux camps : partisans (séduits par la plastique et les effets spéciaux du film) et détracteurs (outrés du traitement « techno » des aventures du plombier).



La sortie en K7 (vente) du film constitue l'occasion rêvée de se (re)faire une opinion, peinard dans son conapt. Moi, en ce qui me concerne, je trouve que c'est un chouette film et j'aime toujours autant Yoshi le p'tit T-Rex. Et vous ?

Super Mario Bros. Éd. Pathé vidéo/Dist. PFC Vidéo.

ROCK ! ROCK ! ROCK !

Faute de place, nous devons traiter à marche forcée les cédés suivants : le *Give out but don't give up* du groupe écossais Primal Scream, décidément un bon ersatz de rock style Stones du début des années 70, et surtout le disque des Shonen Knife, un trio de japonaises folles de rock/pop dont le disque est un témoignage hyper-cool de « rock jap à l'occidentale ».

Ces deux CD sont édités chez Virgin Records. ■

Inoshiro rigole car il a volé la casquette de ce p'tit frimeur de Sam Player, gniark, gniark !

BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

F1 POLE P
PROFESSIO

Vous avez toujours rêvé d'être au volant d'une Mc Laren, d'une Williams Renault ou d'une Ferrari ...

Vos idoles s'appellent Ricardo Patrese, Jean Alesi ou Nigel Mansell ...

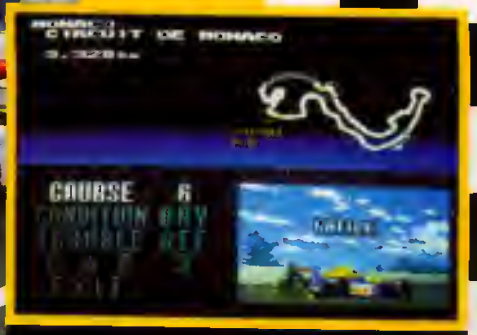
Et vous êtes amateur de sensations fortes et de longs challenges à deux...

36.15 LUDI GAMES

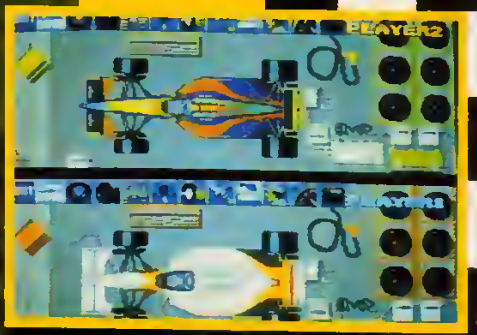
OSITION, N PILOTE

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.

Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.



Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.



Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

Le mode 2 joueurs vous bandes en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

F1 POLE POSITION.
LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !

Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo : © 1993 Human Entertainment Inc. / Game Boy : © 1993 Varie Corporation / © 1993 Ubi Soft
Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!

NBA JAM

LE TOP DES JEUX D'ARCADE MAINTENANT SUR TA CONSOLE

BOOMSHAKALAKA!

SUPER DUNK!

CANNONBALL SLAM!

HELICO JAM!

MESURE TOI AUX 54 PLUS GRANDES STARS DES 27 CLUBS DE LA NBA!

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

OFFICIAL LICENSED PRODUCT NBA

Jeux & astuces

3615 Acclaim

et au 36.68 10.25 2,1 F/mn

FUN Radio

MIDWAY Acclaim